Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

11/19 · Ausgabe 271 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES N… WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 11

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Neue Monster, neue Features – alles Wichtige kurz vor dem Test in unserer Vorschau

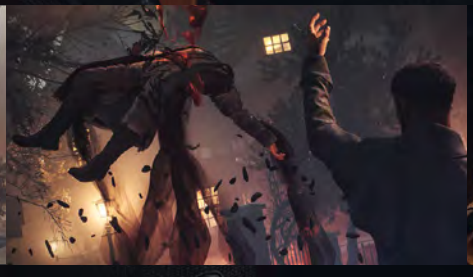
THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

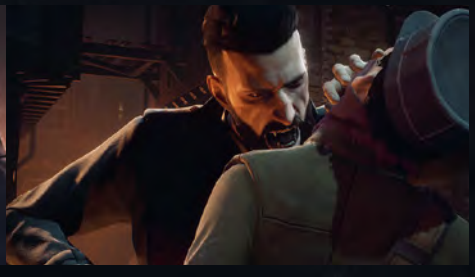
Wieso das Remake des Game-Boy-Hits auf Nintendo Switch wunderbar funktioniert: Link's Awakening im großen Test!

DRAGON QUEST 11 S STREITER DES SCHICKSALS

Test: Darum ist das Rollenspiel auf Nintendo Switch am besten!

VAMPYR





AUCH ERHÄLTLICH FÜR PC,
XBOX ONE UND PLAYSTATION 4

DIE QUAL DER WAHL...

London, 1918. Du bist Dr. Jonathan Reid, und erst seit Kurzem ein Vampir. Als Arzt musst du ein Mittel gegen die Seuche finden, die schon so viele Bürger der Stadt heimgesucht hat. Als Vampir bist du dazu verdammt, dich an denen zu laben, die du zu retten geschworen hast.

AB 29. OKTOBER FÜR NINTENDO SWITCH

SABER INTERACTIVE DONTNOD ENTERTAINMENT focus HOME INTERACTIVE

© 2019 DONTNOD Studios and Focus Home Interactive. VAMPYR is developed by DONTNOD Studios and published by Focus Home Interactive. VAMPYR and its logo are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All rights reserved. Licensed by Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Liegen eure SD-Karten bereit? Seid ihr dick eingepackt? Der Akku ist aufgeladen? Gut! Denn kaum wird es draußen ein bisschen kälter, kann man sich vor lauter Top-Spielen auf der Switch kaum retten. Allen voran natürlich Nintendos Flaggschiffmarke The Legend of Zelda, aber dazu brauchen wir euch an dieser Stelle nichts erzählen, das macht Lukas ausführlich ab Seite 34 im großen Test zum Remake von Link's Awakening. Und davon abgesehen könnten wir uns vorstellen, dass viele von euch Links neues, altes Abenteuer bereits spielen. Viel Spaß auf Cocolint! Solltet ihr auf der Suche nach allen Zaubermuscheln und Herzteilen im Spiel sein, haben wir was für euch: Ab Seite 74 liefern wir einen Guide, mit dem ihr wirklich alle der begehrten Sammelobjekte findet.

Euch dürstet es nach noch mehr astreiner Spieleunterhaltung? Wie wär es denn mit einem japanischen Rollenspiel, zum Beispiel Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin oder Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals – Definitive Edition? Oder einem preisgekrönten Metroidvania wie das malerische Ori and the Blind Forest? Ihr wollt als schlecht gelaunte Gans Unheil stiften? Ja, auch dafür hat die Switch mit Untitled Goose Game das passende Spiel für eure Bedürfnisse im Angebot und wir haben es getestet. Ihr wollt nur das Beste vom Besten? Kein Problem, denn in dieser Ausgabe vermag ein Spiel sogar, unsere Höchstwertung einzusacken. Divinity: Original Sin 2 – Definitive Edition hat uns in der Konsolenvariante restlos überzeugt und Tester Matthias sogar dazu bewogen, eine eigene Switch zu kaufen.

Stichwort Switch kaufen: Gleichzeitig mit Links neuem Abenteuer feierte im September die Switch Lite Premiere, eine kleinere, günstigere Version der Nintendo-Konsole. Wenn ihr wissen wollt, was wir von dem Neuzugang der Switch-Familie halten, dann blättert auf Seite 10. Und was gibt's sonst noch Neues? Nun, zum Beispiel SNES-Spiele bei Nintendo Switch Online, Mario Kart Tour für Smartphones, neue Ankündigungen von der letzten Nintendo Direct, Leserbriefe, Retro-Features und vieles mehr.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 11/2019

Ciao Daniel, Hallo Marco
Daniel hat sich kurz vor seinem Abschied mit Ni no Kuni und Dragon Quest 11 S im Test zwei richtigen Schwergewichten gewidmet. Vielen Dank für alles, lieber Daniel, und alles Gute! Die Lücke schließt Marco, der sich in Blasphemous gleich mal einer spielerischen Härteprobe stellen musste, die ihm jedoch ziemlich gut gefallen hat. Herzlich willkommen bei der N-ZONE!

Adjektiv des Monats:
Definitiv. Alleine im Testteil tragen drei Spiele den Untertitel „Definitive Edition". Dazu noch eine Definitive Edition in der Vorschau (Xenoblade Chronicles) – da freut man sich, wenn Hersteller ein bisschen mehr Kreativität beweisen, wie zum Beispiel Activision bei Spyro Reignited Trilogy.

HEFTINHALT 11/2019

VORSCHAU | XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE EDITION

LUKAS

Das großartige Wii-Rollenspiel Xenoblade Chronicles beehrt in einer aufgemotzten Fassung den großen Bruder Nintendo Switch.

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

Nintendo Switch Lite 10
SNES-Spiele bei Nintendo Switch Online 12
Zelda-Klone, die zu wenig Beachtung finden 14

VORSCHAU

Termine 26

Switch

Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise 18
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 24
Pokémon Schild & Pokémon Schwert 16
Trials of Mana 22
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition 20

TEST

Team & Meinungsmache 32
Topspiele 66

Switch

Blasphemous 60
Divinity: Original Sin 2 – Definitive Edition 50
Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals – Definitive Edition 40
Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Hexe 44
Ori and the Blind Forest: Definitive Edition 52
Sayonara Wild Hearts 48
Spyro Reignited Trilogy 56
Super Kirby Clash 58
Super Smash Bros. Ultimate (Nachspiel) 64
The Legend of Zelda: Link's Awakening 34
Untitled Goose Game 62
Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck 54

Mobile

Mario Kart Tour 46

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84
Luigi's Mansion 80

SERVICE

Guide zu The Legend of Zelda: Link's Awakening – Alle Herzteile & Zaubermuscheln ... 74

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

56

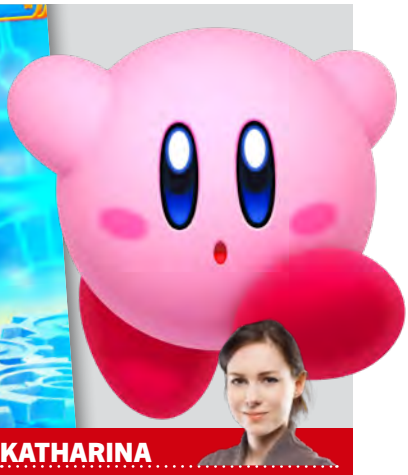
TEST | SPYRO REIGNITED TRILOGY

JOHANNES

Auf anderen Plattformen kam die Spyro-Trilogie schon klasse an, wir nehmen die Switch-Ausgabe unter die Lupe!

58

TEST | SUPER KIRBY CLASH



KATHARINA

Kostenfrei und Spaß dabei? Wir testen das neue Free2Play-Abenteuer mit Knutschkugel Kirby für Nintendo Switch!

44

TEST | NI NO KUNI: DER FLUCH DER WEISSEN HEXE

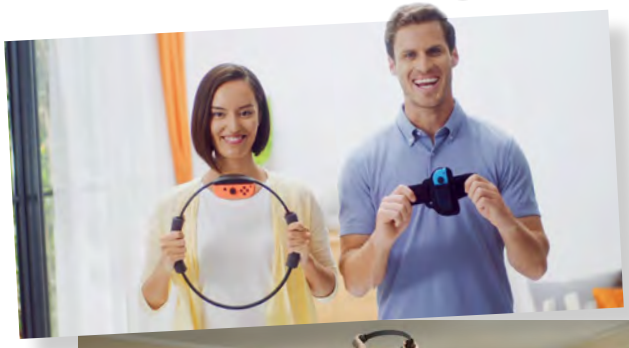
BEN

Ist das wunderschöne Japano-Rollenspiel mit Ghibli-Anime-Charme auch auf Nintendo Switch ein Hit?

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

RING FIT ADVENTURE

Switch Wird das Spiel Wii Fit beerben?



Bereits im Nachgang zur September-Direct teaserte Nintendo eine „neue Erfahrung“ für die Switch an, rund eine Woche später sorgte das Unternehmen dann mit einer knapp zehnminütigen Videopräsentation für Klarheit. Ring Fit Adventure nennt sich dieses neue Erlebnis und erscheint bereits am 18. Oktober 2019 für die Hybridkonsole. Es handelt sich um ein fitnessbasiertes Adventure mit Rollenspiel-Features. Der Spieler benutzt zum Steuern einen flexiblen Ring und einen um den Oberschenkel geschnallten Beingurt, in beiden Teilen findet jeweils ein Joy-Con zur Bewegungserfassung Platz. Reale Bewegungen führen zu Aktionen im Spiel: laufen, kämpfen, springen und so weiter. In übungs- und rundenbasierten Kämpfen schlagt ihr euch gegen Monster verschiedener Farben durch. Je nach Farbe des Gegners müsst ihr eine Übung mit einer bestimmten Körperregion ausführen, beispielsweise bei blauen Gegnern Brustübungen oder bei grünen Widersachern Beinübungen. Bei Erfolg gibt es Erfahrungspunkte und Levelaufstiege als Belohnung, die Grund-Trainingsintensität ist variabel und anpassbar. Ring Fit Adventure umfasst über 20 Welten im Story-Modus, Minispiele, Multiplayer, weitere Modi sowie über 40 verschiedene Übungen und kostet rund 80 Euro.

LINK’S AWAKENING STARTET ERFOLGREICH

Switch In UK dominierte die Neuauflage für Switch zum Release die Verkaufscharts.

Zusammen mit der neuen Mini-Variante der Switch (mit den Namenszusatz Lite) veröffentlichte Nintendo im September auch die Game-Boy-Klassiker-Neuauflage The Legend of Zelda: Link’s Awakening für die Hybridkonsolen-Familien. Einen Beitrag zur Lite findet ihr in dieser N-ZONE genauso wie den ausführlichen Test des Zelda-Spiels. Letzteres konnte in Großbritannien einen erfolgreichen Verkaufsstart hinlegen und in der Release-Woche die Spiele-Verkaufscharts dominieren, außerdem ist Link’s Awakening in UK das bis dato schnellstverkaufte Switch-Spiel im Jahr 2019 und löst damit Super Mario Maker 2 ab. Auch wurde Zelda: Link’s Awakening in der ersten Verkaufswoche 27 Prozent öfter abgesetzt als beispielsweise Zelda: Ocarina of Time 3D seinerzeit für den 3DS.

YO-KAI WATCH: NEUAUFLAGE GEHT ONLINE

Switch Im Remake des Serienerstlings für Switch könnt ihr online gegen Freunde kämpfen.

In den letzten Jahren hat sich Yo-kai Watch von einer eher unbekannten Japano-Rollenspielserie und einem vermeintlichen Pokémon-Klon zu einer weltweit geschätzten, beliebten und eigenständigen Marke entwickelt. Alle hierzulande erschienenen Spiele der Reihe wurden bis dato für den 3DS veröffentlicht, die nächsten Ableger allerdings, allen voran Teil 4, erscheinen aber für die Switch. Auch der Serienerstling wird für Nintendos aktuelle Konsole neu aufgelegt, im Heimatland erscheint das Remake bereits im Oktober für die Switch. Level-5 verriet kürzlich, dass die Neuauflage auch Online-Features unterstützt, so sind Kämpfe über das Internet möglich. Ein Releasedatum des Spiels für den deutschen Markt steht derzeit noch aus.

CARRY-CASE VON SNAKEBYTE AUSPROBIERT

Zubehör In der Tragetasche von Snakebyte findet die Lite nebst acht Spielekarten und Kabeln Platz.

Mit einer neuen Konsole geht auch immer neues Zubehör einher. Meistens auch neue Spiele, bei der Switch Lite ist das aber natürlich nicht der Fall, handelt es sich doch um eine geschrumpfte Variante des ursprünglichen Modells. Einen ausführlichen Artikel dazu findet ihr in der Magazin-Rubrik dieser N-ZONE. Beim Zubehör für viele Spieler essentiell ist eine Tragetasche für eine mobile Konsole wie die Switch, das gilt insbesondere für die reine Handheld-Konsole Switch Lite, deren Fokus auf dem mobilen Spielen liegt. Bereits ausprobieren konnten wir das Carry-Case von Snakebyte für die Switch Lite. Für rund 13 Euro erhaltet ihr eine simple Tragetasche mit Platz für die Lite (inklusive zwei Gummibändern für die sichere Fixierung), acht kleinen Aufbewahrungstäschchen für Switch-Cartridges sowie einem Netz für beispielsweise Kabel oder Kopfhörer. Damit deckt die Tragetasche von Snakebyte fast alle Wünsche ab. Lediglich eine integrierte Halterung für die Konsole hätten wir uns noch gewünscht, wie beispielsweise bei den Nintendo-eigenen Taschen für die normale Switch. Da die Lite ja ein reiner Handheld ist, lässt sich beim günstigen Preis aber darüber hinwegsehen, zumal das Case ansonsten dank Stabilität und hübscher Optik überzeugt.

Das Carry-Case von Snakebyte bietet beim Transport Schutz für die Nintendo Switch Lite.

MARIO KART TOUR STARKER START

Mobile Trotz Kritik: Mario Kart Tour wurde am Release-Tag millionenfach heruntergeladen.

Mario Kart Tour weist zwar einige massive Kritikpunkte auf, wie ihr in unserem Test in dieser Ausgabe nachlesen könnt. Dennoch ist das Spiel sehr erfolgreich gestartet. Bereits am Tag der Veröffentlichung wurde das Game rund 20 Millionen Mal heruntergeladen, das beinhaltet beide Plattformen, also Android sowie iOS. Im gleichen Zeitraum konnte das Spiel weltweit etwa eine Million US-Dollar an Umsatz generieren, Fire Emblem Heroes erzielte am ersten Tag nach Release etwa den vierfachen Umsatz. Bei den Mobile-Games hatte nach Downloadzahlen bisher Super Mario Run dominiert, das zur Veröffentlichung mit sieben Millionen Downloads alleine unter iOS aufwarten konnte. Dr. Mario World kam am ersten Tag auf 650.000 Downloads.

N-ZONE-STECKBRIEF #50

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Fluigi

ERSTER AUFTRITT:
Luigi's Mansion (3DS-Version) (2018)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Luigi's Mansion 3 (2019)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Fluigi ist sehr empfindlich gegenüber Wasser und Feuer. Fällt seine Lebensenergie auf null, ist er aber in der Lage, sich selbst zu regenerieren.

KURZBIOGRAFIE:
Fluigi ist das Ergebnis eines Experiments von Professor Imanuel Gidd (besser bekannt als I. Gidd) und eines umgeworfenen Bechers mit Kaffee der Sorte Grünling-Melange. Dabei entstand die intelligente, grüne Glibber-Masse, aus der Fluigi gemacht ist. Der Professor formte Fluigi mit Hilfe der Voxelporter-Daten von Luigi und trainierte den schleimigen Gesellen, indem er ihm Aufzeichnungen von Luigi bei der Geisterjagd vorspielte. In der Neuauflage des ersten Luigi's Mansion für den 3DS nimmt der Professor aus der Zukunft Kontakt zu Luigi auf und schickt ihm Fluigi vorbei, den er testen soll, indem er ihn bei der Geisterjagd einsetzt. Am Ende des Spiels bewertet Professor I. Gidd aus der Zukunft Fluigis Leistungen.

TRIVIA:
Sein deutscher Name Fluigi setzt sich aus dem Wort „Fluid" sowie dem Namen „Luigi" zusammen. Im Englischen hört er auf den Namen Gooigi, also eine Kombination aus dem Wort „Goo" (Schleim) und ebenfalls dem Namen „Luigi".

NINTENDO ERZIELT GERICHTLICHEN ERFOLG

Branche Im Kampf gegen Raubkopien konnte Big N in UK einen großen juristischen Erfolg erringen.

Urheberrechtsverletzungen und Raubkopien gehören wohl schon so lange zur Spielewelt, wie es Spiele gibt. Lässt sich etwas unerlaubt und kostenlos vervielfältigen, für das eigentlich ein Geldbetrag fällig wird, suchen und finden Menschen Wege, genau das zu tun. Nintendo ist das schon seit vielen Jahren ein Dorn im Auge und seit ebenso vielen Jahren geht das Unternehmen juristisch, teils mit großem Engagement, primär gegen die Anbieter solch illegaler Inhalte vor. In Großbritannien konnte Big N kürzlich einen großen juristischen Erfolg in diesem Bereich erzielen. So müssen Internetprovider im Vereinigten Königreich künftig den Zugang zu Websites, die Hardware-Mods, unrechtmäßig Spielekopien oder Informationen zu diesen Zwecken anbieten, verhindern oder zumindest erschweren. Nintendo äußerte sich wenig überraschend sehr zufrieden zu diesem Gerichtsurteil. Auch der UK-Branchenverband der Spieleindustrie UKIE (The Association for UK Interactive Entertainment) ist erfreut über diese Entscheidung des Gerichts. Eine weitere Klage reichte Big N gegen die Website Rom-Universe ein, die verschiedene Spiele für Nintendo-Konsolen illegal zum Download anbietet. Laut Nintendo zählt die Seite zu den beliebtesten ihrer Art.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

1281: Die Währung in der Pikmin-Reihe heißt Pokos. Eine Energiequelle und gleichzeitig Wertanlage ist wiederum das Glitzerium.

1282: Auf frühen Screenshots von Pikmin 3 kann man erkennen, dass der Raumanzug von Brittany gelb war. In der fertigen Version trägt sie dagegen einen weißen Anzug mit rosa Elementen.

1283: Alph aus Pikmin 3 stammt aus einer Großfamilie. Er hat einen jüngeren Bruder, eine ältere Schwester und sage und schreibe zwölf ältere Brüder! Sein Großvater hat das Raumschiff S.S. Drake gebaut.

1284: Captain Olimar besitzt in Pikmin 2 eine Sprachausgabe in Form von kurzen Lauten. Vertont wurde er von Kazumi Totaka, welcher für die vielen versteckten Totaka-Songs in Nintendo-Titeln verantwortlich ist.

1285: In der frühen Konzeptphase des allerersten Pikmin-Spiels waren die titelgebenden Kreaturen ausschließlich schwarz und unterschieden sich optisch nur in ihrer Größe voneinander. Das gefiel Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto jedoch nicht, weshalb die Größe angepasst wurde und die verschiedenen Farben statt dem einheitlichen Schwarz eingeführt wurden.

1286: 15 Jahre nach dem ursprünglichen Release von Pikmin 2 wurde eine weitere versteckte Totaka-Melodie gefunden. Hierfür muss die Memory Card des Gamecube entfernt werden, bevor man seinen Spielstand nach Beendigung einer Höhlen-Erkundung abspeichern möchte. Wartet man beim Hinweistext einige Minuten, so ertönt der ikonische versteckte Totaka-Song.

1287: Die japanische Gamecube-Version von Pikmin 2 beinhaltet drei exklusive Minispiele, welche durch den Nintendo eReader freigeschaltet werden können: „Hikkonuki Pikmin“, „Tekuteku Pikmin“ und „Tsunagete Pikmin“ konnte man damit auf dem Game Boy Advance spielen.

1288: Im ersten Pikmin-Spiel sollte man ursprünglich zuerst den blauen Pikmin begegnen. Shigeru Miyamoto war jedoch der Meinung, gleich zu Beginn besser die kampfstarken roten Pikmin einzuführen, um damit einen leichteren Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Die blauen Pikmin sind, besonders in Teil 3, relativ spät zu finden.

1289: In den Daten von Pikmin 2 für den Gamecube versteckt sich eine weitere Pikmin-Art, die es nie in das endgültige Spiel geschafft hat. Wobei Pikmin-Art nicht ganz stimmt: Hierbei handelt es sich nämlich schlichtweg um Pikpik-Karotten, nach welchen Captain Olimar die wuseligen Helferchen ursprünglich benannt hatte.

1290: Das offizielle Artwork eines einfachen Briefes aus The Legend of Zelda – The Wind Waker zeigt die für das Spiel typische hylianische Schrift. Übersetzt man diese Schriftzeichen, liest man dort aus dem Japanischen übersetzt etwa „415-000 Hokotate – cho, Ofukuro he“. Das wiederum bedeutet auf Deutsch etwa „An meine Mutter in Hokotate“. Bei Fans der Pikmin-Reihe dürfte es nun klingeln, denn Hokotate ist der Heimatplanet von Captain Olimar, dem Protagonisten der Pikmin-Spiele.

Für diese Anzeige wurde keinem Frosch Schaden zugefügt.

NINTENDO SWITCH LITE

Nach rund acht guten Jahren hat Nintendo den 3DS mittlerweile mehr oder minder endgültig zu Grabe getragen. Die Nachfolge tritt die Switch Lite an. Was taugt die Handheld-Konsole?

Wieso heißt die Nintendo Switch eigentlich, wie sie heißt? Klar, weil man die Konsole „switchen“ kann. Wahlweise ist sie eine Heimkonsole am großen TV-Bildschirm oder eben auch eine portable Handheld-Konsole, die unterwegs für Spielspaß sorgt und zum Beispiel im Rucksack locker Platz findet. Und wie nennt man nun diese Konsole, nimmt man ihr diese Wandlungsfähigkeit und macht sie zu einem reinen Handheld-Gerät? Offensichtlich Nintendo Switch Lite. Unter diesem Namen vertreibt das japanische Unternehmen nunmehr nämlich seit Kurzem eine neue, kleinere und abgespeckte Variante der Switch. Die haben wir uns nun mal genauer angeschaut.

Klein, aber scharf

Der große Unterschied fällt natürlich sofort ins Auge: Die Lite ist kleiner als das Schwestermodell. Kommt die normale Switch bei Maßen von 10,2 (Höhe) mal 23,9 (Breite) mal 1,4 (Dicke) Zentimeter auf ein Gewicht von 398 Gramm inklusive Joy-Cons, ist die Lite mit 275 Gramm bei Maßen von 9,1 (Höhe) mal 20,8 (Breite) mal 1,4 (Dicke) Zentimeter eine ganze Ecke kompakter und spürbar leichter. Das fällt beim ersten Anfassen ebenso auf wie die angenehm raue Kunststoffoberfläche, die beim Spielen für sicheren Halt sorgt. Dafür ist allerdings auch das Display geschrumpft, dieses misst nun 5,5 Zoll Diagonale, während die normale Switch auf 6,2 Zoll kommt. Da aber beide Panels über 1.280 mal 720 Pixel verfügen, ergibt sich bei der Lite automatisch eine höhere Pixeldichte und somit ein schärferes Bild, das fällt ebenfalls schnell ins Auge. Gleiches gilt für den Farbton des LCD-Displays: Während die „klassische“ Switch einen Blaustich und somit eine kühle Displayfarbe aufweist, ist

Auf Bildern kommt die tatsächliche Größe der Konsole am besten rüber, wenn man die Lite in echten Händen sieht – in diesem Fall von unserem Praktikanten Marco.

Die Lite ist zwar kleiner und um ein paar Features ärmer als das „große“ Modell, verfügt aber über alle Funktionen, um im Handheld-Modus für Spaß zu sorgen.

die Lite viel wärmer, da der Bildschirm hier einen Gelbstich hat. Außerdem ist das kleine Modell bei maximaler Bildschirmhelligkeit ein klein wenig dunkler als die normale Switch.

Lautsprecher und Buttons

Die Lautsprecher der Lite – zwei, wie auch beim Schwestermodell, also Stereo – befinden sich an der Unterseite der Konsole. Bei der Original-Switch sind die Tonquellen an der Vorderseite und somit sinnvoller angebracht, der Klang ist bei der Lite aber trotzdem klar und laut genug. Allerdings: Die Lite wird nicht ganz so laut wie die normale Switch und bei maximaler Lautstärke gerät sie hörbar ins leichte Rauschen, das passiert bei der ursprünglichen Variante der Konsole nicht.

Bei den Buttons macht die Lite keine Abstriche, sie sind alle vorhanden und auch ähnlich groß wie beim großen Konsolenmodell. Das linksseitige D-Pad allerdings ist bei der Lite ein klassisches. Hier gilt bei beiden Switch-Versionen: Mit den Buttons lässt sich anständig zocken, wenn die Hände nicht übermäßig groß sind. Mit der Zeit aber kann es anstrengend werden, daher ist für längere Sessions der optionale Pro-Controller definitiv die bessere Wahl.

Weniger Features

Davon abgesehen macht die Lite auch ein paar Abstriche bei manchen Features. Die Konsole unterstützt, klar, ausschließlich den Handheld-, nicht aber den TV- und den Tisch-Modus. Auch HD-Vibration fehlt, ebenso wie der Infrarotsensor. Ist der bei einem Spiel unverzichtbar, ist der Einsatz zusätzlicher normaler Joy-Cons notwendig, die kabellos mit der Konsole verbunden werden. Apropos Joy-Cons: Die Controller der Lite sind fest verbaut und nicht wie beim großen Modell abnehmbar. Außerdem fehlt der kleine Ständer zum Aufstellen. Beim Akku dafür gibt es gute Neuigkeiten: Mit einer Laufzeit von circa drei bis sieben Stunden hält die Lite etwas länger durch als die große Switch der alten Variante (Modellnummer „HAC“). Die normale Switch der neuen Baureihe (Modellnummer „HAD“) ist mit viereinhalb bis neun Stunden allerdings der Laufzeit-Sieger.

Größenvergleich: Das Display der Switch ist 6,2 Zoll, das der Lite 5,5 Zoll groß. Aufgrund dessen ist die gesamte Lite kleiner und leichter als das „Vorbild“.

Toller Handheld

Die Switch Lite macht im Vergleich mit dem „großen“ Schwestermodell ein paar Abstriche, klar. Aber: Der Handheld kostet deutlich weniger. Er ist kleiner, leichter, kompakter und somit besser zu transportieren. Es gibt verschiedene Farben zur Auswahl. Das Display ist kleiner, aber schärfer. Und wer sowieso nur im Handheld-Modus spielen will, was auf viele Spieler ja sicher zutrifft, der verzichtet auch nicht wirklich auf wichtige Features. Wer noch keine Switch hat: jetzt ist ein guter Einstieg. Die Plattform ist seit rund zweieinhalb Jahren auf dem Markt, die Spielauswahl ist daher mittlerweile gigantisch, mehrere tausend Spiele stehen digital im eShop bereit, viele davon auch physisch in den Regalen der Händler. Jede Menge geniale Titel wie Breath of the Wild oder Mario Kart 8 Deluxe warten nur darauf, gespielt zu werden. Und jeden Monat kommen neue dazu. Die Lite ist eine waschechte Switch, auch wenn man sie nicht „switchen“ kann.

Johannes Gehrling

Infos

Termin:	20. September 2019
Farbvarianten:	Grau, Gelb, Türkis
Display:	5,5 Zoll, 1.280x720 Pixel, LCD
Akkulaufzeit:	ca. 3 bis 7 Stunden
Anschlüsse:	USB-C, 3,5-mm-Klinke
Gewicht:	ca. 275 Gramm
Unterstützte Modi:	Handheld
Lieferumfang:	Konsole, USB-C-Ladegerät
Hersteller:	Nintendo
Preis:	219 Euro

Zum Start gibt es die Lite in den drei Farbvarianten türkis, grau und gelb, weitere Versionen kommen in Zukunft dazu, darunter auch spezielle Limited-Editions.

SNES-SPIELE
BEI NINTENDO SWITCH ONLINE

Endlich! Seit Anfang September dürfen Kunden von Nintendo Switch Online 20 SNES-Klassiker spielen. Gewünscht haben sich Nintendo-Jünger dieses Feature schon sehr lange.

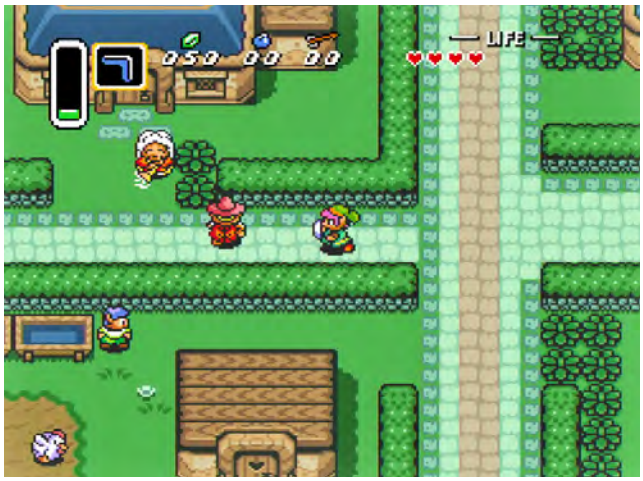
Im Rahmen der Nintendo Direct am 5. September wurde bekannt gegeben, dass ab sofort 20 SNES-Klassiker für Mitglieder des Service Nintendo Switch Online bereitstehen. Nicht unbedingt gratis, denn man zahlt ja eine monatliche Gebühr, aber immerhin ohne zusätzliche Kosten, also so wie bei den NES-Spielen, die man schon seit einer Weile auf der Switch genießen kann. Die Bibliothek der SNES-Spiele wird, ebenfalls wie beim NES-Angebot, mit der Zeit um zusätzliche Titel erweitert. Welche das sein könnten, ist zurzeit nicht bekannt. Aber dank der namhaften Auswahl solltet ihr ohnehin eine Weile mit dem reichhaltigen SNES-Buffet beschäftigt sein.

Gute alte SNES-Zeit

Viele Spieler verbinden vor allem mit der SNES-Ära ihre einprägsamsten Zockererinnerungen. Super Mario Kart ist Kult, Super Mario World sowieso, F-Zero begeisterte durch blitzschnelle Rennen, A Link to the Past verzauberte Freunde von Fantasy-Abenteuern. Und wenn ihr euch schon ein SNES Mini gegönnt habt? Dennoch bekommt ihr in der Online-Bibliothek Neues geboten – nicht auf der Miniaturausgabe der Kultkonsole enthalten, sondern nur bei Nintendo Switch Online verfügbar, sind folgende Spiele: Stunt Race FX, Kirby's Dream Land 3, Pilotwings, Brawl Brothers, Breath of Fire, Demon's Crest, Joe & Mac 2: Lost in the Tropics, Super EDF: Earth Defense Force, Super Puyo Puyo 2, Super Soccer und Super Tennis. Momentan nur auf SNES Mini findet ihr hingegen Contra 3: The Alien Wars, Donkey Kong Country, Earthbound, Final Fantasy 3, Kirby's Fun Pak, Mega Man X, Secret of Mana, Star Fox 2, Street Fighter 2 Turbo, Super Castlevania 4, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars und Super Punch-Out!! – wer also das Komplettpaket möchte, wird on-

Ein zeitloser Klassiker: Gibt es irgendeinen Leser, der Super Mario World nicht kennt? Wenn ja, könnt ihr das Spiel nun auf der Nintendo Switch nachholen.

So findet F-Zero also doch noch den Weg auf die Switch. Okay, nur in Form des Spieleklassikers aus den 90er-Jahren, aber besser als nichts, finden wir.



Link kehrt doppelt auf die Switch zurück, einmal im Remake von Link's Awakening, einmal in Form des SNES-Hits A Link to the Past. Sollte man gespielt haben!

Von Samus gab es auch lange kein Lebenszeichen mehr, wenigstens in Super Metroid trifft man die Heldin auf der Nintendo Switch nun wieder.

line (noch) nicht zufriedengestellt. Es dürfte aber nur eine Frage der Zeit sein, bis sich auch die bislang Mini-„exklusiven" Titel beim Abo-Angebot einfinden.

Alt, aber mit neuen Funktionen

Als Komfortfunktionen bekommt ihr bei Nintendo Switch Online die Gelegenheit zurückzuspulen, um Fehler beim Spielen auszubügeln, sowie Quicksave-Möglichkeiten. Beides ist angesichts des Schwierigkeitsgrades so mancher Titel auch sehr willkommen: Super Ghouls 'n Ghosts zum Beispiel taucht regelmäßig in Listen der schwierigsten Spiele aller Zeiten auf. Dazu kommt Mehrspielerunterstützung, auch online – sofern das jeweilige Spiel denn Multiplayer-Funktionen bietet. Ansonsten darf man aber wie bei NES Online zuschauen und mit einem Cursor Hinweise geben. Zusätzliche Optionen bei der Darstellung der Grafik wären willkommen gewesen, die gibt es (zumindest aktuell) nur bei der Mini-SNES-Konsole. Oder wie wäre es mit der Möglichkeit, die Tastenbelegung zu ändern? Auf jeden Fall macht sich die Auswahl der SNES-Spiele in ihrer Gesamtheit schon jetzt besser als die der ursprünglich verfügbaren NES-Klassiker. Die Auswahloberfläche ist übersichtlich gestaltet, die Spiele laufen emuliert ordentlich und es gibt, so weit wir das feststellen konnten, keine nennenswerten Qualitätsverluste oder Unterschiede zum Original. Neben den SNES-Spielen wünschen sich Fans seit Langem auch die Umsetzung von N64-, Gamecube- und Game-Boy-Advance-Spielen. Das dürfte allerdings noch eine Weile dauern, vermutlich baut Nintendo in den nächsten Monaten zunächst die frisch eröffnete SNES-Bibliothek aus. Zumal die Emulation von Spielen späterer Konsolengenerationen schwieriger umzusetzen sein dürfte als die der NES- und SNES-Klassiker.

Nicht jedem Fan gefällt die Distributionsmethode per Abo-Modell: Einige wünschen sich eine Möglichkeit, einzelne Spiele als Download zu kaufen, weil sie kein Abo abschließen möchten, das sie für andere Zwecke (etwa das Online-Spielen) gar nicht nutzen. Auf Wii und Wii U war dies durch die Virtual Console möglich, auf der Switch kommt ihr an manche Titel hingegen nur durch Nintendo Switch Online. Fraglich, ob Nintendo die Handhabe ändern wird, zumal die Veröffentlichung der 20, zum großen Teil sehr namhaften Spiele, zu einigen abgeschlossenen oder verlängerten Abos geführt haben dürfte. Die Optimisten streichen sich nun schon den September nächsten Jahres rot im Kalender an, in der Hoffnung, dann die ersten N64-Klassiker im Online-Speicher abrufen zu können. Und wir freuen uns auf weitere SNES-Spiele, die hoffentlich bald erscheinen. **Katharina Pache**

DIE VERFÜGBAREN SNES-SPIELE

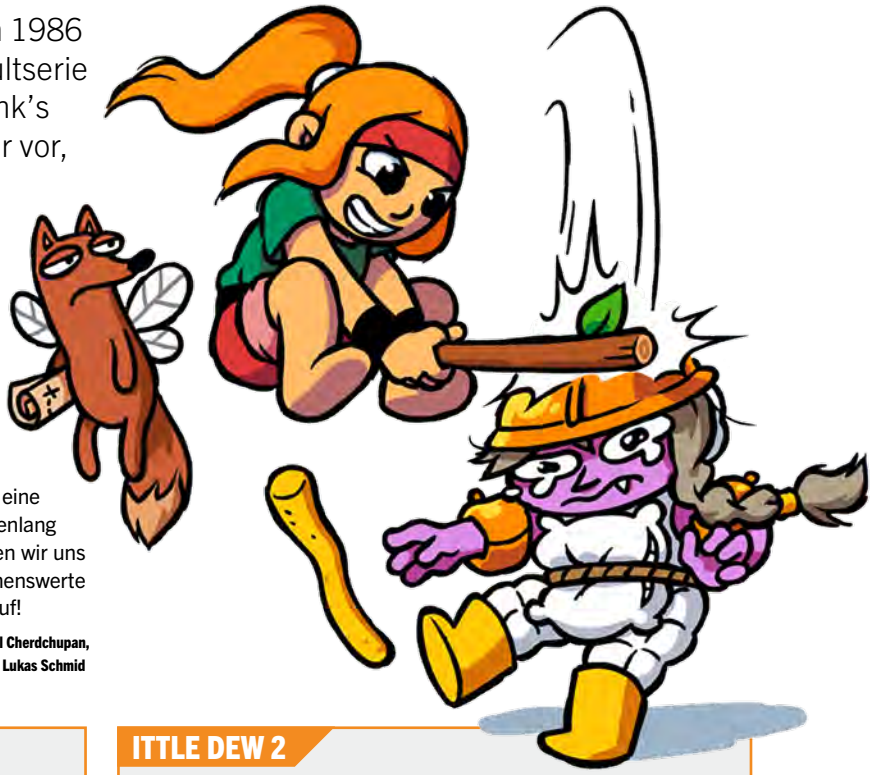
Zum Start könnt ihr diese 20 Titel spielen, im Laufe der Zeit sollen weitere Titel hinzukommen, ähnlich wie beim NES-Angebot im Online-Abo.

- **Super Mario World**
- **Super Mario Kart**
- **The Legend of Zelda: A Link to the Past**
- **Super Metroid**
- **Stunt Race FX**
- **Kirby's Dream Land 3**
- **Super Mario World 2: Yoshi's Island**
- **Star Fox**
- **F-ZERO**
- **Pilotwings**
- **Kirby's Dream Course**
- **Brawl Brothers**
- **Breath of Fire**
- **Demon's Crest**
- **Joe & Mac 2: Lost in the Tropics**
- **Super EDF: Earth Defense Force**
- **Super Ghouls 'n Ghosts**
- **Super Puyo Puyo 2**
- **Super Soccer**
- **Super Tennis**

Der Anfang eines Kultabenteuers: Das bockschwere Super Ghouls 'n Ghosts gehört zu den bekanntesten Vertretern der Generation SNES.

THE LEGEND OF ZELDA: KLONE & PARODIEN
DIESE SPIELE LOHNEN SICH

Seit dem ersten The Legend of Zelda von 1986 lassen sich andere Entwickler von der Kultserie inspirieren. Passend zum Release von Link's Awakening stellen wir ein paar Abenteuer vor, die einen Blick wert sind.



Wir nennen sie „Zelda-Klone": Das ist ein böses Wort und es ist vor allem auch kein faires. Natürlich hat Nintendo mit seiner Action-Adventure-Reihe eine Art Geheimformel entwickelt, die bis heute Spieler aller Altersgruppen begeistert. Es ist diese zugängliche Mischung aus Oberwelt, Dungeons, leichten Kämpfen und einigen Kopfnüssen, gepaart mit liebenswerten Charakteren. Im Laufe der Jahre haben viele andere Entwickler diese Grundrezeptur mit eigenen Ideen verfeinert. Trotzdem sieht man immer wieder Spiele, die ziemlich offensichtlich von Zelda inspiriert wurden – oder die den Klassiker sogar parodieren. Nintendos Einfluss ist allerdings so umfangreich, dass eine vollständige Liste ellenlang wäre. Daher beschränken wir uns hier auf ein paar nennenswerte Geheimtipps. Vorhang auf!

Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

3D DOT GAME HEROES

Entwickler: Silicon Studio | **Plattform:** PS3
USK: Ab 6 Jahren | **Release:** 2009

Was würde passieren, wenn plötzlich eines der frühen 2D-Zeldas auf dem NES dreidimensional werden würde? Genau das passiert in 3D Dot Game Heroes, einer wundervollen Hommage an The Legend of Zelda für die Playstation 3. Statt zweidimensionaler Sprites gibt es hier Voxel. Das wirkt ein wenig so, als würde man sich einen Retro-Schinken durch eine moderne VR-Brille anschauen. Besonders der Tilt-Shift-Effekt und die üppigen Partikeleffekte geben der Grafik einen eigenen Charme. Davon abgesehen ist das Spiel erstaunlich nah am Original, sodass man fast von einem Plagiat sprechen könnte: Dungeons, Oberwelt, Farbgebung und sogar die klischeebeladenen Charaktere – 3D Dot Game Heroes könnte direkt von Nintendo stammen, zumal es sich wunderbar fluffig spielt. Was es aber abhebt, ist der Humor: Alles an dem PS3-Spiel ist eine Spur übertriebener. Das Schwert des vollständig anpassbaren Helden wird zum Beispiel bei Angriffen so groß, dass es fast den ganzen Bildschirm einnimmt. Klingt bescheuert, sieht aber extrem witzig aus. Schade, dass diese Hommage nur auf der PS3 geblieben ist, denn sie hätte ein größeres Publikum verdient.

ITTLE DEW 2

Entwickler: Ludosity | **Plattformen:** Switch, PC, PS4, Xbox One
USK: Ab 6 Jahren | **Release:** 2016

Grünes Oberteil, blonde Haare, braune Hose – auf den ersten Blick sieht die freche Abenteurerin Ittle tatsächlich aus wie Nintendos Held Link. Okay, auch auf den zweiten. Gemeinsam mit ihrem fliegenden Fuchs-Freund Tippsie strandet sie auf einer Insel. Aber ganz so eilig mit der Abreise haben es beide nicht, denn auf dem vergessenen Land gibt's eine Menge Kostbares zu bergen – magischer Schatzkarte sei Dank! Der gezeichnete Grafikstil macht gleich von Anfang an klar: Hier werden zahlreiche Zelda-Klischees auf den Arm genommen! Ittle findet Waffen auf dem Müll, steinalte Bewohner scheuchen sie grantig davon und eigentlich will sie gar keine Heldin sein, die Umstände machen sie unfreiwillig zu einer. Zum Schreien komisch sind vor allem die Gesichter der Charaktere und Monster: Tippsie schaut zum Beispiel oft latent genervt und fühlt sich fehl am Platz. Sehr nett: Ihr könnt die Dungeons in beliebiger Reihenfolge angehen. Die Kämpfe spielen sich gut und die Erkundung macht Spaß. Allerdings solltet ihr eine Affinität zu Block-Rätseln haben: Von denen gibt es hier noch mehr als in The Legend of Zelda: A Link to the Past.

OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS

Entwickler: Cornfox & Brothers | **Plattformen:** Switch, PS4, Xbox One, Windows, Mac, PS Vita, Android, iOS | **USK:** Nicht geprüft | **Release:** 2013

Seinen Ursprung hat Oceanhorn auf Mobiltelefonen, wo es prinzipiell bis heute die einzig nennenswerte Alternative zu Zelda ist. Besonders die Geschichte packt einen direkt: Man spielt einen kleinen Jungen, der sich auf die Suche nach seinem Vater macht. Der Erziehungsberechtigte hat lediglich einen Brief hinterlassen, in dem er von einer geheimnisvollen Kreatur namens Oceanhorn spricht. Seine Tagebucheinträge wirken wie eine Spur, die über 14 verschiedene Schauplätze führt. Diese erreicht der Sohn über ein kleines Segelboot – The Legend of Zelda: The Wind Waker lässt grüßen! Zwar bringt Oceanhorn kaum eigene Ideen mit, macht ansonsten beim Spieldesign und seiner Dramaturgie aber alles richtig. Jeder Ort birgt neue Geheimnisse und Rätsel und man ist fast ein wenig traurig, wenn man den letzten Ort erreicht. Die tolle Atmosphäre wird von einem schönen Soundtrack abgerundet, der aus der Feder von Nobuo Uematsu (Final Fantasy) und Kenji Ito (Sword of Mana) stammt.

HOB

Entwickler: Runic Games | **Plattformen:** Switch, Windows, PS4
USK: Ab 12 Jahren | **Release:** 2017

Reden ist Silber, Schweigen ist Gold! Schon in den Zelda-Spielen wird nicht viel gesprochen, doch Hob verzichtet fast vollständig auf Worte. Das ist gut, denn so kommt die kontrastreiche Spielewelt noch stärker zur Geltung. Die Oberfläche ist mit idyllischen Wäldern bedeckt, wo das Leben blüht. Doch im Untergrund toben Maschinen. Diese wirken manchmal gewaltig groß und scheinen endlos in die Tiefe zu reichen. Dort befinden sich auch die meisten Rätsel. In Hob wird eher wenig gekämpft, sondern viel erkundet. Das macht Spaß, weil man sich Stück für Stück auf logische Weise die Umgebung erschließt. Zum Beispiel gibt es ein unterirdisches Wasserwerk, von dem man mehr betreten kann, sobald man mit Pumpen den Wasserstand sinken lässt. Toll: Das Spiel bindet euch den Lösungsweg nicht mit offensichtlichen Tipps und Hinweisen auf die Nase, ihr müsst stattdessen alles selbst herausfinden. Deshalb fühlt sich das Abschließen des Abenteuers wie eine echte Errungenschaft an.

OKAMI HD

Entwickler: Clover Studio | **Plattformen:** Switch, PS4, Xbox One, Windows
USK: Ab 12 Jahren | **Release:** 2017

Okami erschien schon 2006 für die PS2 und war der Schwanengesang der 2007 aufgelösten Capcom-Tochter Clover Studio – und das, obwohl das humorvolle Action-Adventure mit Kritikerlob überhäuft wurde! Selbst in der HD-Auflage hat es nichts von seinem Reiz verloren: Als Sonnengöttin Amaterasu rettet ihr in Gestalt eines Wolfes Japan vor einer Dämoneninvasion. Zeitlich spielt Okami in einer nicht näher definierten Epoche der japanischen Geschichte. Deshalb passt der Grafikstil perfekt: Alles sieht aus wie eine lebendig gewordene Tuschezeichnung. Spielerisch liegt der Fokus sehr viel stärker auf den Kämpfen als bei Zelda, denen man den Einfluss von Devil May Cry aus dem gleichen Hause sofort anmerkt. Einmalig ist die Einbindung des sogenannten göttlichen Pinsels: Auf Knopfdruck kann Amaterasu das Spielgeschehen pausieren und mit gigantischen Pinselstrichen die Welt beeinflussen. Ein gerade gezogener Strich zerteilt zum Beispiel nicht nur Gegner, sondern auch Bäume. Oder ihr malt eine Sonne in den Himmel, um es wieder Tag werden zu lassen. Solche Einfälle machen Okami auch in der HD-Version zu einer wirklich unvergesslichen Reise.

JAMES CAMERON'S AVATAR: DAS SPIEL

Entwickler: Ubisoft | **Plattform:** Nintendo DS
USK: Ab 6 Jahren | **Release:** 2009

Zum Abschluss sei noch ein Spiel erwähnt, mit dem vermutlich niemand rechnet: die Lizenzumsetzung zum Science-Fiction-Streifen Avatar: Aufbruch nach Pandora. Der aufwendige 3D-Filmkracher von Regisseur James Cameron sorgte im Jahr 2009 für offene Münder im Kinosaal. Klar, passende Spiele mussten her und Ubisoft hat gleich drei verschiedene Versionen entwickelt: einen Third-Person-Shooter für PS3 und 360, ein Action-Adventure für die Wii und einen unauffälligen Zelda-Klon für den Nintendo DS. Die große Überraschung: Letztgenannter ist das beste Spiel von den dreien! James Cameron's Avatar: Das Spiel ergänzt die Handlung des Films und vermittelt auf kindgerechte Weise die Öko-Botschaft. Ebenso weiß das rätsellastige Gameplay zu gefallen, denn im Gegensatz zu den anderen Versionen löst man hier viele der abwechslungsreichen Aufgaben ganz gewaltfrei. Für damalige Handheld-Verhältnisse war auch die Optik sehr schick: In Draufsicht kommen die fluoreszierenden Farben von Pandora trotz schwacher 3D-Grafik ziemlich gut rüber. Wer noch einen DS oder 3DS hat, findet diesen Geheimtipp auf Ebay & Co. zum Schnäppchenpreis.

Switch

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Rollenspiel Nicht mehr lange bis zur ersten komplett neuen Pokémon-Generation für die Switch, bereits im November ist es so weit! Wir bringen euch auf den neuen Stand.

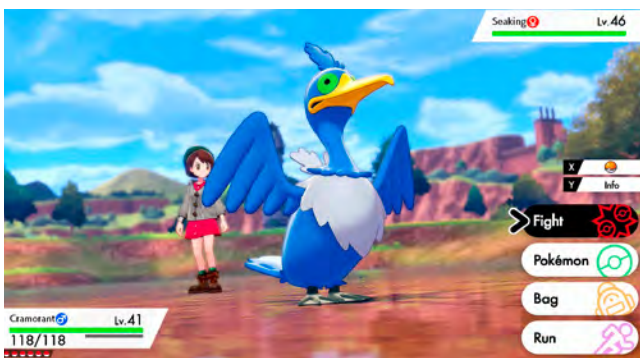
Bereits vier Mal berichteten wir in der N-ZONE im Rahmen von Vorschauen über Pokémon Schwert & Schild. Kein Wunder, denn Nintendo und The Pokémon Company lassen Informationen zu den neuen Rollenspielen immer wieder häppchenweise auf die Öffentlichkeit los. So auch wieder in der letzten Zeit bei verschiedenen Anlässen geschehen, zum Beispiel zur September-Direct oder auf Social Media. Wir bringen euch hiermit auf den neuen Stand zur nächsten Pokémon-Hauptgeneration, die schon bald für die Switch erscheint – und natürlich auch für die Switch Lite!

Aussehen anpassen

Wie schon seit Pokémon X & Y für den 3DS könnt ihr auch in Schwert & Schild das Aussehen der eigenen Spielfigur anpassen. Zu Spielbeginn wählt ihr das Geschlecht aus, im Spielverlauf habt ihr dann zu verschiedenen Zeitpunkten an verschiedenen Orten unterschiedliche Möglichkeiten, das Äußere zu verändern. In Boutiquen erhaltet ihr beispielsweise neue Kleidung wie Hosen oder Shirts, auch Accessoires wie Brillen und Armbänder gibt es dort zu erstehen. Eine neue Frisur oder ein professionelles Make-up könnt ihr euch ebenfalls verpassen lassen. Das ermöglicht euch, das Aussehen eurer Spielfigur immer wieder zu verändern und noch mehr zu personalisieren als in früheren Pokémon-Spielen. Dadurch dürfte der Protagonist beziehungsweise die Protagonistin weniger austauschbar wirken als früher.

Ligakarten

Neu in Pokémon Schwert & Schild sind die Ligakarten. Es handelt sich dabei um Sammelkarten innerhalb des Spiels, diese gestaltet ihr selbst. Dabei könnt ihr verschiedene Hintergründe, Effekte, Rahmen und Posen eurer Spielfiguren auswählen, um die Karten zu individualisieren. Die Ligakarten dürft ihr mit Trainern im Spiel austauschen, im lokalen oder Online-Multiplayer auch mit menschlichen Mitspielern. Während Kämpfen mit echten Spielern werden die Ligakarten gegenseitig zur Schau gestellt.



Das blau gefiederte Vogel-Pokémon namens Urgl gehört den Typen Flug und Wasser an. Diese Typenkombination ist in der Taschenmonster-Welt nichts Neues.

Bei Mortipot handelt es sich um ein knuffiges Teekanne-Pokémon vom Typ Geist. Der Name ist Programm: Mortipot ist ein kleiner Geist in einer Teekanne.

Im PokéCamp könnt ihr euch auf verschiedene Arten mit euren Monsterchen beschäftigen und dort auch über 100 verschieden Sorten Curry kochen.

Das neue Taschenmonster-Abenteuer startet ihr als Junge oder Mädchen, im Spielverlauf könnt ihr Aussehen und Kleidung dann vielseitig nach Belieben anpassen.

PokéCamp und Currys

Eine weitere Neuerung in Pokémon Schwert und Pokémon Schild ist das PokéCamp. Wie der Name schon direkt vermuten lässt, handelt es sich dabei um ein Camp, das ihr zusammen mit euren eigenen Taschenmonstern in der Natur besuchen könnt. Es ist möglich, die PokéCamps von Freunden zu besuchen oder bis zu drei Freunde gleichzeitig in euer eigenes Camp einzuladen. Dort könnt ihr außerdem verschiedene Currys kochen.

Über 100 Curry-Variationen gilt es in Pokémon Schwert & Schild zu entdecken. Was für ein Curry ihr kreiert, hängt von den verwendeten Zutaten ab; eingetragen und organisiert werden alle entdeckten Varianten im sogenannten Currydex. Wie ein Pokédex also, nur mit Currys eben. Das Feature erinnert an die Riegel in Pokémon Saphir & Rubin, die man in der dritten Generation aus Beeren an bestimmten Maschinen herstellen konnte, alleine oder auch mit Freunden.

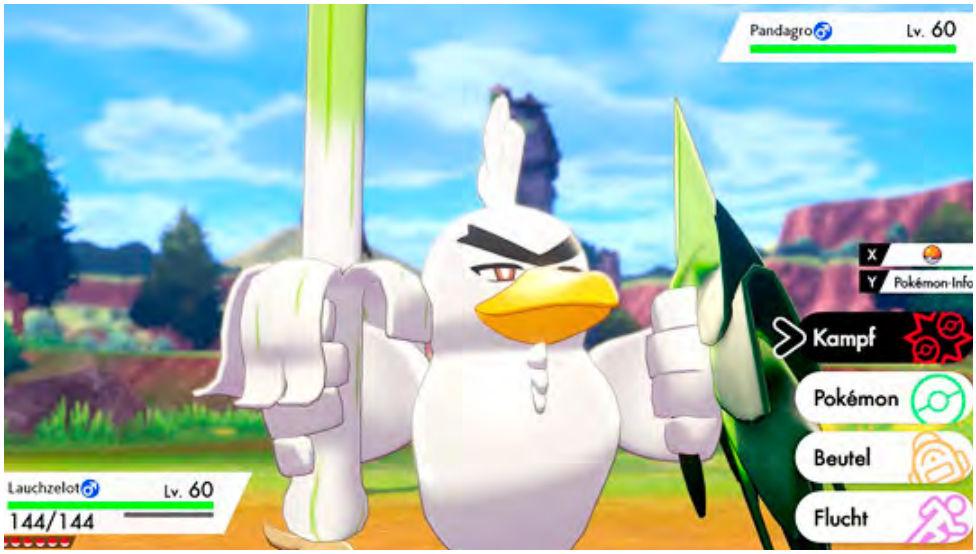
Neue Pokémon

Zu guter Letzt hat Nintendo beziehungsweise The Pokémon Company auch wieder neue Taschenmonster präsentiert. Beispielsweise das Vogel-Pokémon namens Urgl, das den Typen Wasser und Vogel angehört, eine recht häufige Typen-Kombination unter den mit der neuen Spiele-Generation nun über 1.000 verschiedenen Pokémon. Bei Mortipot handelt es sich um ein Teekanne-Pokémon vom Typ Geist. Das erklärt dieses Taschenmonster auch schon vollumfänglich, denn es handelt sich um einen kleinen Geist in einer Teekanne – sehr süß! Pokusan wiederum ist ein knuffiges rosafarbenes Sahne-Pokémon vom Typ Fee.

Lauchzelot ist ein Spezialfall, denn es handelt sich zwar um ein neues Pokémon, jedoch um eine Weiterentwicklung eines bereits seit der ersten Spielegeneration Rot & Blau existierenden Monsterchens, nämlich Porenta. Lauchzelot ist ein Wildenten-Pokémon vom Typ Kampf; Porenta können sich in der Galar-Region dazu weiterentwickeln. Es beherrscht eine Fähigkeit namens Felsenfest, ist 80 Zentimeter groß und 117 Kilogramm schwer. Lauchzelot verwendet eine spitze Lauchstange als Speer und harte Blätter als Schild, es gilt als besonders kampferprobtes Taschenmonster. Es beherrscht auch eine der ganz neuen Attacken in Pokémon Schwert & Schild: Sternensturm. Nach diesem starken Angriff muss das Pokémon sich ausruhen und ist daher für eine Runde handlungsunfähig. Lauchzelot führt diese Attacke mithilfe seiner spitzen Lauchstange aus.

Aussicht

Pokémon Schwert & Schild erscheinen am 15. November, bis dahin werden Nintendo, The Pokémon Company und Game Freak sicher noch ein paar Neuerungen sowie neue Taschenmonster zeigen, sei es über Videos, Social Media oder in einer letzten Spezial-Direct. Eine Info sorgt indes unter Fans der Spiele für wenig Begeisterung: Es wird nicht möglich sein, den kompletten Pokédex mit allen über 1.000 Taschenmonstern in Schwert & Schild zu vervollständigen. Die Begründung: zu aufwendig, zu viel Arbeit. Es werden nicht alle Pokémon in den Spielen integriert sein. Das ist schade – Pokémon Schwert & Schild werden mit anderen Qualitäten überzeugen müssen. **Johannes Gehrling**



Lauchzelot ist nicht nur ein kreativer Name, sondern auch eine neue Weiterentwicklung des Pokémon-Urgesteins Porenta.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Schwert & Schild werden sicher toll, aber eben genauso wie alle Vorgänger auch."

Fünf N-ZONE-Vorschauen zu Pokémon Schwert & Schild gibt es bis dato, vier davon sind von mir. Daher sage ich zum vierten Mal an dieser Stelle dasselbe, weil es sich einfach von vorne bis hinten durch die Pokémon-Hauptreihe und auch die achte Generation zieht: Wagt doch endlich mal etwas mehr Revolution in der Spielreihe! Neue Taschenmonster sind super, wiederholen sich aber halt doch wieder und wieder. Die Geschichte ist ohnehin seit jeher unverändert. Und das PokéCamp ist auch nur eine Neuauflage der Geheimbasen, vermischt mit Tamagotchi-Features; die Currys kannten wir schon vor 16 Jahren in der dritten Generation als Beeren. Für komplette Neueinsteiger mag das völlig egal sein. Wer aber, wie ich, schon seit 20 Jahren Pokémon spielt, braucht einfach mal echte Neuerungen in der Reihe.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak/Creatures Inc.
Termin:	15. November 2019

Von Aaliyah sieht man hier nur den Rücken – sie ist einer der beiden Protagonisten in Deadly Premonition 2 und ihres Zeichens FBI-Agentin.

DEADLY PREMONITION 2
A BLESSING IN DISGUISE

Action-Adventure Der Untertitel von Deadly Premonition 2 bedeutet übersetzt „Glück im Unglück". Wer allerdings keine Switch besitzt, hat Pech – das Abenteuer ist Nintendo-exklusiv.

Das Genre Survival-Horror besteht im Bewusstsein der Allgemeinheit seit seiner Geburt Mitte der 90er-Jahre aus einer Handvoll großer Marken: Resident Evil, Silent Hill, vielleicht noch Dead Space. Kenner hingegen wissen, dass weitere lohnenswerte Titel existieren, etwa die Amnesia-Reihe (gibt es ab sofort auch auf Switch), Alone in the Dark oder Project Zero. Selbst im Nischen-Genre Survival Horror gehörte Deadly Premonition bei der Veröffentlichung 2010 zu den Nischenspielen, obschon es seit 2012 gar einen Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde vorzuweisen hat: Dort ist es als das polarisierendste Survival-Horror-Spiel verewigt; die Wertungen deckten damals wirklich das ganze Spektrum ab. Ob euch das Abenteuer gefällt, könnt ihr selbst testen, denn ab sofort steht der Vorgänger im eShop zum Download bereit. Aber kommen wir zur direkten Fortsetzung Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise, die euch abermals die ungewöhnliche Kombination von Survival Horror mit einer offenen Spielwelt serviert. In Teil eins war FBI-Agent Francis York Morgan Protagonist, der in der Kleinstadt Greenvale einem Serienmörder auf die Schliche kam. Ähnlich gestaltet sich die Ausgangssituation nun in der Fortsetzung: Als FBI-Agentin Aaliyah Davis widmet ihr euch in Boston ebenfalls einem alten Fall mit einem mutmaßlichen Serienmörder. Aber auch Agent Francis York Morgan kommt in der Fortsetzung vor, die Geschichte wird auf zwei Zeitebenen erzählt – in der Gegenwart mit Aaliyah und im Jahr 2004 mit Francis. Wie genau sich diese Verknüpfung ergibt, welchem Mörder Aaliyah

Deadly Premonition 2 spielt in zwei Zeitebenen. Zum einen in der Gegenwart in Boston, zum anderen in der Vergangenheit in New Orleans.

Wie NPCs auf euch reagieren, wie viel sie preisgeben und was sie euch anbieten, hängt von eurem Auftreten, der Tageszeit und weiteren Faktoren ab.

und Francis nachstellen und auch sonst sehr viele Details der Handlung liegen momentan im Dunklen. Bevor Deadly Premonition 2 nächstes Jahr erscheint, wird es aber sicher frische Informationen zur Geschichte und deren Figuren geben. Also widmen wir uns nun dem Gameplay!

Kombinationsgabe

Zugegeben, auch in dieser Hinsicht verrät der erste Trailer des Horror-Adventures noch nicht allzu viel. Aber auf Basis des Vorgängers können wir einigermaßen einschätzen, was euch bei der Jagd nach dem oder den Killern erwartet. Wie beim Vorgänger werdet ihr wohl eine offene Spielwelt erkunden, wahlweise zu Fuß oder mithilfe von diversen Fortbewegungsmitteln – im Trailer sah man zum Beispiel einen Abschnitt, auf dem man einen Jet-Ski durch die Sümpfe von New Orleans steuert. Und dass ihr wieder diversen Nebenbeschäftigungen nachgehen könnt, darauf weist der Screenshot unterhalb dieser Zeilen hin: Agent Morgan schiebt auf der Bowling-Bahn eine ruhige Kugel. Gut möglich, dass ihr euch auch in der Fortsetzung wieder um die leiblichen Bedürfnisse eurer Spielfiguren kümmert müsst. Das bedeutet: Geht zu Bett, wenn der Protagonist müde wird, und vergesst nicht, zu essen und saubere Klamotten anzuziehen. Der letzte Punkt ist wichtig, damit die NPCs euch gegenüber nicht zu abweisend sind. Wahrscheinlich folgen die Nichtspielercharaktere auch in Deadly Premonition 2 einem Tagesablauf und reagieren, abhängig von Einflüssen wie dem dynamischen Wetter, Uhrzeit und eurem Auftreten, unterschiedlich auf eure Spielfiguren. Und Open-World-typisch kommen optionalen Nebenaufgaben und Minispiele hinzu.

Aber das deckt alles nur den Adventure-Part von Deadly Premonition ab. Für Gruselstimmung sorgt, ähnlich wie in der Serie Silent Hill, eine unheimliche andere Welt, die Red World. Dort tummeln sich übernatürliche Wesen, denen man ausweichen oder die man gar bekämpfen muss. Auch hier gilt natürlich: Ob das alles ganz genauso auf Deadly Premonition 2 zutrifft, steht noch nicht fest. Allerdings wäre es auch verwunderlich, das Konzept des Vorgängers ganz über den Haufen zu werfen, denn das Spiel genießt gerade wegen der Kombination aus Open World, einer schrägen Story und Ausflügen in eine übernatürliche Welt Kultstatus bei Fans von Horror-Games.

Auf ein Thema müssen wir noch zu sprechen kommen: die Grafik. Ja, Deadly Premonition war damals nicht schön. Tatsächlich wurde es damals teilweise als das hässlichste aktuelle Spiel beschrieben. Und auch die gezeigten Szenen aus A Blessing in Disguise sehen nicht aus, als würde euch Edeloptik erwarten. Aber noch ist ja etwas Zeit bis zum angepeilten Release nächstes Jahr. Noch wichtiger sollte den Entwicklern aber sein, die Steuerung angenehmer zu gestalten, denn auch die traf im ersten Teil auf viel Missfallen. Tatsächlich gaben die Entwickler zu, dass sie damals bei der Arbeit am Horror-Detektivspiel oft an ihre Grenzen stießen und mit vielen Problemen zu kämpfen hatten. Hoffen wir, dass sie beim Werkeln an Deadly Premonition 2 mehr Glück haben. **Katharina**

Eine offene Spielwelt lädt zum Erkunden und Entdecken ein. Vermutlich gibt es auch in A Blessing in Disguise diverse Sammelobjekte und Nebenquests.

Agent Morgan ist ein exzentrischer Mensch und stößt andere oft vor den Kopf. Mag auch daran liegen, dass er oft mit seinem unsichtbaren Freund „Zack“ redet.

Bowling? Das erinnert fast an die Wii – nicht nur wegen der eher schlichten Optik in Deadly Premonition 2.

MEINUNG
Katharina Pache

„Top: Ich liebe schräge Spiele abseits vom Mainstream und Horror-Games!“

Tatsächlich hatte ich Deadly Premonition damals auf meiner To-play-Liste stehen. Klang alles sehr ambitioniert und interessant, doch irgendwie bot sich keine Gelegenheit und ich habe das Spiel schlichtweg vergessen. Umso schöner, in Form der Ankündigung des zweiten Teils an dessen Existenz erinnert zu werden, und perfekt, dass es sogleich als Download bereitsteht. Was die Qualität der Optik in A Blessing in Disguise betrifft, sollte man sich keinen Illusionen hingeben, das sieht schon fast nach Playstation-2-Ära aus. Aber ich kann schlichte Grafik verzeihen, solange mich nicht ständig Darstellungsfehler nerven und die Atmosphäre nicht arg leidet. Bei der Steuerung hingegen erwarte ich, dass die Entwickler aus ihren Fehlern gelernt haben und die Kontrolle komfortabler gestalten. Ein genauer Termin steht ja noch nicht fest, deshalb kann es sein, dass wir mehr als ein Jahr darauf warten müssen, Serienmörder in der Gegenwart und der Vergangenheit festzunehmen. Auf jeden Fall werde ich nicht abermals den Fehler machen und Deadly Premonition aus den Augen verlieren. Denn neben großen Triple-A-Titeln und Nintendo-Hausmarken gehören auf die Switch für mich immer auch außergewöhnliche Nischenspiele.

INFOS

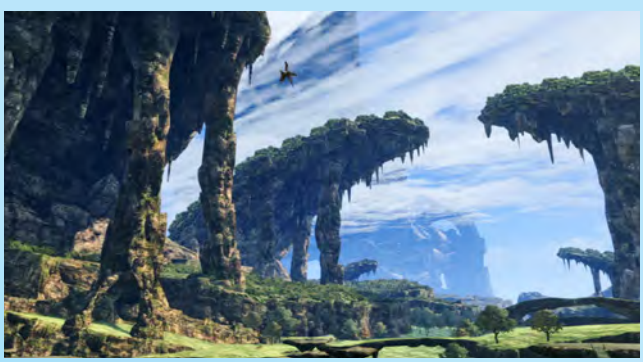
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Toybox
Termin:	2020

Switch

XENOBLADE CHRONICLES
DEFINITIVE EDITION

Rollenspiel Spiel's noch einmal, Shulk: Xenoblade Chronicles feiert auf der Switch seinen zweiten Frühling und verspricht mehr als nur ein simples Grafik-Upgrade!

Wie sich die Zeiten ändern: Als Xenoblade Chronicles dereinst für die Wii erschien, war der Titel nicht für außerhalb Japans geplant. Erst durch eine weltweite Faninitiative ließ sich Nintendo überreden, Geld in internationale Versionen des Abenteuers sowie einer Handvoll weiterer Spiele zu investieren. Manchmal lohnt es sich also doch, sich als darbender JRPG-Liebhaber öffentlich Gehör zu verschaffen! Während der Erstling der Reihe also (zumindest hierzulande) eine schwere Geburt erlebte, erscheinen inzwischen neue Teile geradezu im Stakkato: Xenoblade Chronicles X, ein Port von Xenoblade Chronicles für den New Nintendo 3DS, Xenoblade Chronicles 2 und Xenoblade Chronicles 3 oder X-2 sind wohl auch nur eine Frage der Zeit. Jetzt aber geht es aber erst einmal zurück zu den Anfängen. Während Xenoblade Chronicles für den New Nintendo 3DS mit einigen Abstrichen gegenüber dem Original zu kämpfen hatte, geht die Definitive Edition in die genau gegenteilige Richtung und verspricht Rollenspiel-Kost in völlig neuem Glanz! Anstatt wie bei Remasters üblich einfach die Texturen hochzuskalieren und die Auflösung auf HD hochzuschrauben, verheißt die Switch-Umsetzung des Titels eine deutlich aufwendigere Herangehensweise. Umgebungen sehen besser aus als zuvor, etliche Texturen und Objekte wurden ganz offensichtlich völlig neu entwickelt und vor allem die Figurenmodelle wirken, als entstammten sie nicht dem neun Jahre alten Original, sondern wären dem grafisch imposanten zweiten Teil entsprungen. Genau so muss eine Neuauflage aussehen! Jedoch wurde offensichtlich nicht nur an den Grafik-Stellschrauben ordentlich gedreht. In der abschließenden Szene aus dem Enthüllungstrailer sehen wir ein Gebiet, welches so im Wii-Abenteuer nicht enthalten war. Also ein gänzlich neues Areal? Nein, nicht ganz – tatsächlich fanden neugierige Hacker im Datenspeicher des Spiels schon vor einiger Zeit mehrere unvollendete Landschaften, die offenbar ge-



Eines der prägendsten Elemente des Abenteuers sind die ausladenden Orte mitsamt beeindruckender Szenerie im Hintergrund, welche für eine tolle Atmosphäre sorgen.

Gerade was die Figurenmodelle angeht, ist der Unterschied zwischen Remake und Original wie Tag und Nacht. Die neuen Designs erinnern an jene aus Xenoblade Chronicles 2.

Der Angriff der Bewohner von Mechonis dient als Initialzündung für die Ereignisse der Geschichte. Warum es zu der Attacke kommt, erfahren wir erst nach und nach.

Wie es sich für ein Japano-RPG gehört, erwartet uns eine epische Handlung, die unseren Helden Shulk von simplen Anfängen hin bis zur Rettung der Welt führt.

plant waren, aber aus unbekannten Gründen nicht für die fertige Version des Abenteuers umgesetzt wurden. Darunter fand sich auch das Areal aus dem Trailer. Zumindest eine dieser halbfertigen Maps erlebt nun also in komplettierter Form auf der Switch ihren zweiten Frühling – und wer weiß, ob wir nicht zusätzlich noch gänzlich neue Abschnitte spendiert bekommen? Über etwaige weitere frische Inhalte ist derweil noch nichts bekannt, also etwa, ob wir neue Recken für unsere Heldentruppe erhalten oder ob uns neue Haupt- und Nebenmissionen erwarten. Zumindest von zusätzlichen Aufgaben gehen wir jedoch aus, denn die neu hinzugekommenen Areale müssen ja auch mit Gameplay gefüllt werden! Antworten auf all unsere Fragen werden wir wohl im Laufe der kommenden Monate und spätestens zum Relase irgendwann 2020 erhalten.

Auch damals schon famos

Was wir jetzt schon wissen: Sogar dann, wenn sich am ursprünglichen Abenteuer wenig bis nichts außer der Technik ändern würde, würde uns ein herausragendes JRPG-Erlebnis erwarten, welches nicht ohne Grund schon in der Ursprungsfassung als einer der besten Genrevertreter der letzten Jahre gilt. Klar, eine klischeebeladene Held-rettet-die-Welt-Handlung erwartet uns hier auch. Sie wird aber getragen von größtenteils sympathischen Figuren und ist eingebettet in eine absolut einmalige Welt, die nichts von ihrem zauberhaften Charme verloren hat. Angesiedelt auf den Leibern zweier kolossaler Titanen, reisen wir über ihre verschiedenen Körperpartien, während ihre Köpfe und ihre im Kampf miteinander verkeilten Arme stets kilometerweit im Hintergrund in den Himmel emporragen. Hinzu kommt ein anspruchsvolles, aber intuitives Kampfsystem, bei dem wir in Echtzeit auf die Aktionen unserer Feinde agieren, in bester Active-Time-Battle-Manier à la Final Fantasy aber stets ein Auge auf die Regenerationszeiten unserer Angriffe, Zauber und anderen Aktionen haben müssen. Wer ohne Taktik kämpft und glaubt, einfach nur mit Draufloskknüppeln durchzukommen, wird spätestens beim ersten Bosskampf schmerzlich eines Besseren belehrt! Hinzu kommen coole Elemente wie Protagonist Shulks Fähigkeit, für einige Sekunden in die Zukunft zu blicken. Dadurch kann er verheerende feindliche Angriffe vorhersehen und entsprechend reagieren, um sie zu verhindern oder zumindest abzumildern. Und wer einmal des Kämpfens müde ist, der findet in den knapp 500 (!) Nebenquests bestimmt auch genügend Aufgaben, in denen es nicht notwendig ist, jemandem das virtuelle Antlitz zu verdellen. Wer wirklich alles in Xenoblade Chronicles sehen will, kann gut und gerne 150 bis 200 Stunden einplanen – alleine für die Haupthandlung ist man schon im dreistelligen Stundenbereich unterwegs. Insofern wird es doppelt spannend sein, wie viele zusätzliche Inhalte die Definitive Edition schlussendlich noch auf das bereits gewaltige Grundpaket draufpackt. So wie es aktuell aussieht, dürfte dank des Titels unsere Freizeit für die nächsten paar Jahre verplant sein!

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das wohl beste Spiel der Reihe, hübscher als je zuvor und überall spielbar? Ich bin dabei!“

Ich weiß noch genau, wie ich damals nach dem ursprünglichen Release Xenoblade Chronicles auf der Wii spielte und mir dachte, dass ich die wunderschöne Welt viel lieber auf der damals noch aktuellen Playstation 3 gesehen hätte. Die matschigen Wii-Texturen und andere Einschränkungen änderten nichts an der künstlerischen Brillanz des Titels, wohl aber an der grundsätzlichen Qualität der Grafik. Die später folgende und technisch noch einmal deutlich heruntergeschraubte New-Nintendo-3DS-Umsetzung verstärkte diesen Wunsch zusätzlich. Nun, auf der Switch bekomme ich jetzt endlich die Version des Abenteuers, von der ich damals nur zu träumen wagte. Der Unterschied zwischen der Standard-Version und Definitive Edition ist eklatant und geht weit über das bloße Hochskalieren von Texturen hinaus. Zusätzlich finde ich es klasse, dass es offenbar auch neue beziehungsweise ursprünglich gestrichene Inhalte nun ins Spiel schaffen. Und vor allem: Xenoblade Chronicles an sich ist nach wie vor ein herausragendes JRPG, dessen Brillanz weder von Xenoblade Chronicles X noch dem zweiten Teil ganz erreicht werden konnte! Ich freue mich schon sehr darauf, bald erneut Bionis und Mechonis erkunden zu können.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Soft
Termin:	2020

Dieses Gebiet gab es im Original noch nicht, es wurde dort jedoch als unfertige Version im Datenspeicher des Abenteuers gefunden.

TRIALS OF MANA

Switch

Rollenspiel Als Fan von japanischen Rollenspielen hat man es bei Nintendo sehr gut! Mit Trials of Mana erscheint nächstes Jahr ein echtes Schwergewicht im neuen Gewand – alles zum Remake des Klassikers.

Eigentlich haben wir Trials of Mana schon getestet – in Ausgabe 08/19! Wieso dann eine Vorschau? Ganz einfach: Der dritte Teil der Rollenspielreihe Seiken Densetsu, in Deutschland als Mana-Serie bekannt, erscheint Anfang 2020 in einer Neuauflage mit moderner Grafik. Aber das ist noch nicht alles! Das Kampfsystem wurde einer Frischzellenkur unterzogen, Dialoge wurden erweitert, Teile des Soundtrack sind ebenfalls neu. Da lohnt sich ein zweiter Blick!

Drei Helden sollt ihr sein

Im Test der Collection of Mana, bei der Seiken Densetsu 3 zum ersten Mal offiziell europäische Luft schnuppern durfte, mussten wir uns kurz fassen – schließlich besprachen wir auch den ersten und zweiten Teil der Reihe. Nun geht es etwas ausführlicher und wir geben zunächst eine Entwarnung: Ihr müsst die beiden anderen Spiele nicht kennen, um mit Trials of Mana im April 2020 Spaß zu haben. Die Handlungen sind durch das Setting nur lose miteinander verbunden. Trials of Mana war auf jeden Fall schon 1995 ein ambitioniertes Rollenspiel mit großem Umfang, hohem Wiederspielwert und sogar Tag-und-Nacht-Wechseln. Von insgesamt sechs Charakteren, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften, Persönlichkeiten und Geschichten, wählt ihr drei aus – einen Protagonisten und zwei Begleiter für eure Party. Nicht nur die Wahl der Figuren, auch eure Entscheidungen wirken sich auf den Verlauf der Handlung aus, sodass ihr nach einem Durchgang noch lange nicht alles gesehen habt. Euer Ziel ist – wie so oft in Spielen – die Rettung der Welt. Abhängig von der Wahl eures Protagonisten (oder eurer Protagonistin) erlebt ihr in unterschiedlichen Situationen, wie eure Heimat und euer Leben aus den Fugen gerät. Das hat mit dem Erwachen von acht bösen Monstern zu tun, die von der Mana-Göttin einst mit dem Mana-Schwert besiegt und gebannt wurden. Seitdem schläft die Gute im Mana-Baum, doch ihre Kräfte

Eure Charaktere verfügen über Angriffe mit Waffen, können aber auch Zauber und Beschwörungen wirken. Hier sehen wir die Speerkämpferin Riesz.

Statt in der altbekannten Iso-Draufsicht vieler SNES-Rollenspiele bewegt ihr euch im Remake aus der Third-Person-Perspektive durch dreidimensionale Welten.

schwinden und finstere Mächte versuchen, die acht Monster für ihre Zwecke zu nutzen. Zeit für einen Helden – oder drei!

Sinnvolle Modernisierungen

Wie üblich in den Mana-Spielen setzt ihr euch in Echtzeit zur Wehr. Allerdings wurde das Kampfsystem für das Remake deutlich erweitert und mit modernen Aspekten versehen. So könnt ihr nun etwa ausweichen, springen und diverse Kombos entfesseln. Eure Helden nutzen Waffen und Magie, um den Feinden einzuheizen; wie üblich im Genre steigen sie im Level auf, wenn ihr genug Erfahrung sammelt. An bestimmten Punkten der Entwicklung habt ihr die Möglichkeit, Klassen zu wechseln und eure Party so noch besser an eure Vorlieben anzupassen. Gesteuert wird immer nur ein Mitglied des Trios, die anderen beiden folgen den von euch festgelegten Anweisungen. Welche taktischen Möglichkeiten euch offen stehen, hängt natürlich auch davon ab, für welche Figuren ihr euch am Anfang des Abenteuers entschieden habt.

Eine große Herausforderung für die Entwickler des Remakes von Trials of Mana – niemand aus dem Team des Originalspiels ist mit von der Partie – war die Optik. Bei der klassischen Pixel-Grafik bleibt dem Spieler recht viel Raum, um sich Details der Helden selbst auszumalen. Das Aussehen der Figuren mit der Unreal Engine 4 in die dritte Dimension zu übertragen, dabei ihrer ursprünglichen Erscheinung gerecht zu werden und für Wiedererkennungswert zu sorgen, bereitete den Designern eine Weile Kopfzerbrechen. Ebenfalls kompliziert war die Umsetzung der Animationen: Im 16-bit-Abenteuer waren die Bewegungen überzeichnet, passend zur detailärmeren Optik, bei der subtile, aber realistischere Reaktionen der Figuren untergegangen wären. Und zuletzt die größte Schwierigkeit: Da Seiken Densetsu 3 nur in Japan erschien, das Remake aber auch in Nordamerika und Europa veröffentlicht wird, muss es dort ganz ohne Nostalgiebonus überzeugen. Ziel ist, dass diejenigen, die das Original nicht kennen, in der Neuauflage zwar an die goldene Ära der SNES-Rollenspiele erinnert werden, aber auch ohne rosarote Nostalgiebrille ein durchweg gelungenes Rollenspielabenteuer erleben. Ob das gelingt, wissen wir erst in einem halben Jahr. Am 24. April erscheint Trials of Mana weltweit auf Switch, PS4 und PC.

Wieso das Original nie den Weg in den Westen geschafft hat? Eine endgültige Antwort blieb Square Enix immer schuldig. Ursprünglich war ein Release in der zweiten Jahreshälfte 1995 in den USA geplant. Gescheitert ist die Veröffentlichung von Trials of Mana dann gerüchteweise an den hohen Kosten, die die Übersetzung verschlungen hätte, Bugs, deren Bearbeitung nicht schnell genug möglich gewesen wäre, und dem Aufstieg der Konkurrenzkonsolen Playstation und Sega Saturn. 24 Jahre später ist das aber zum Glück gar nicht mehr so wichtig, denn die Originalversion ist in der Collection of Mana erhältlich und die frische Fassung des Kult-Rollenspiels wartet ab Ende April auf begeisterte Fans und all die Neulinge, die zuvor noch nicht mit dem Spiel Bekanntschaft schließen konnten.

Katharina Pache

Die Kaskadenkaverne besucht ihr recht früh im Abenteuer auf der Reise nach Wendel. Wer euch begleitet, hängt von eurer Wahl der Helden zum Spielstart ab.

Erreicht ihr ein gewisses Level, könnt ihr eure Klasse ändern. Jeder Held und auch jede Klasse verfügen rollenspieltypisch über bestimmte Vorzüge und Nachteile.

Beim Kampf gegen das Böse und für die Rettung der Welt dürfen natürlich auch eindrucksvolle Obermotze nicht fehlen.

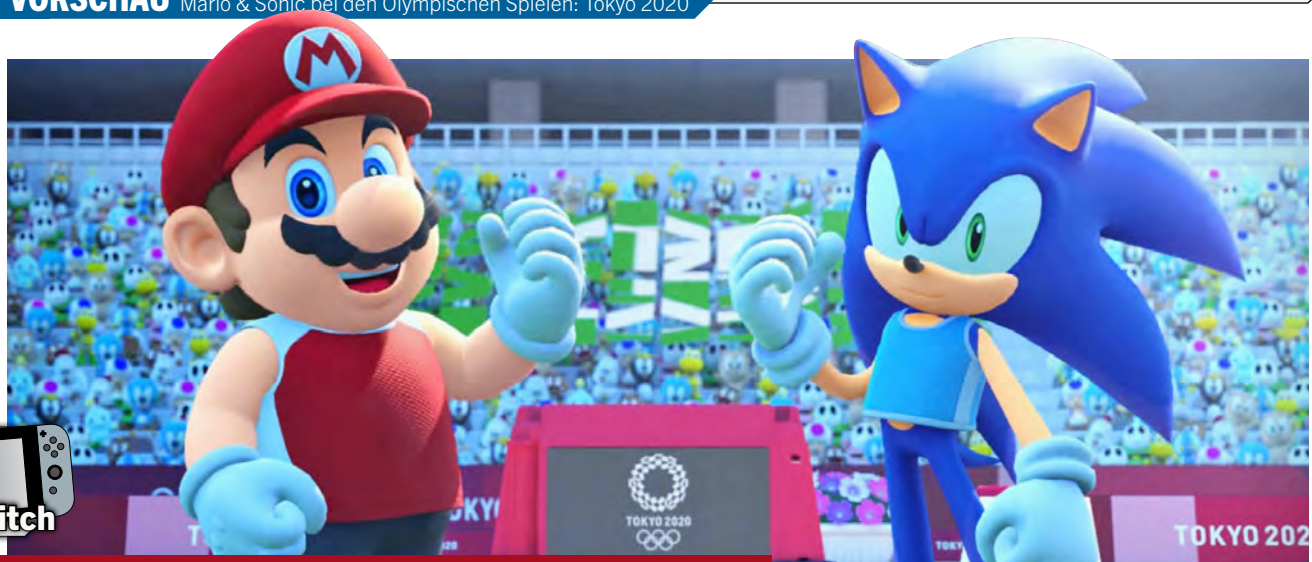
MEINUNG
Katharina Pache

„Trials of Mana: neu und doch irgendwie ein guter alter Bekannter."

Auch ich gehöre zu denjenigen, die Seiken Densetsu 3 zum ersten Mal im Rahmen der Collection of Mana gespielt haben. Beim Test der Neuauflage freue ich mich nicht nur darauf, den Klassiker in einem hübschen neuen Gewand zu sehen und die Modernisierungen zu begutachten, sondern auch darauf, nun mit einem anderen Heldentrio die Geschichte des Rollenspiels zu erleben. Die überarbeitete Gestaltung der Figuren gefällt mir ganz gut und fängt die Charakteristik der Original-Sprites ordentlich ein. Dass beim Kampfsystem vergleichsweise viel verändert wurde, finde ich sinnvoll, denn seit 1995 hat sich in dieser Hinsicht bei Japano-Rollenspielen viel getan. Meine Kollegin Susanne von unserem Schwestermagazin buffed hatte bereits auf der Gamescom die Gelegenheit, Trials of Mana zu spielen, und zwar den Part zu Beginn des Spiels, bei dem man aus der besetzten Stadt Jadd flieht, um weiter nach Wendel zu reisen. Ihr hat der Ausflug in die moderne Mana-Welt gut gefallen, weshalb auch ich frohen Mutes bin, dass dieses Remake mindestens so viel Spaß macht wie das Original. Einen Wermutstropfen gibt es jedoch: Das neue Seiken Densetsu 3 wird, anders als 1995 die SNES-Ausgabe, keinen Mehrspielerpart bieten.

INFOS

Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Termin:	24. April 2020



MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: TOKYO 2020

Sportspiel Mal wieder stehen sich Sonic und Mario im olympischen Ring gegenüber.

Alle Jahre wieder versuchen die alten Rivalen Nintendo und Sega Hand in Hand das Olympia-Spektakel spielerisch einzufangen. Nachdem das erste Spiel der Reihe vor nunmehr 12 Jahren veröffentlicht wurde, läuft das Konzept langsam Gefahr, sich abzunutzen. Glücklicherweise wurde der Austragungsort für die Olympischen Spiele 2020, Tokio, als Gelegenheit wahrgenommen, auch mal einen Blick zurück zu werfen. Denn ab November 2019 dürfen wir uns nicht nur im modernen Tokio umsehen, sondern statten auch der japanischen Hauptstadt im Jahre 1964 einen Besuch ab. Damals wurden die Olympischen Spiele nämlich das erste Mal im Land der aufgehenden Sonne ausgetragen.

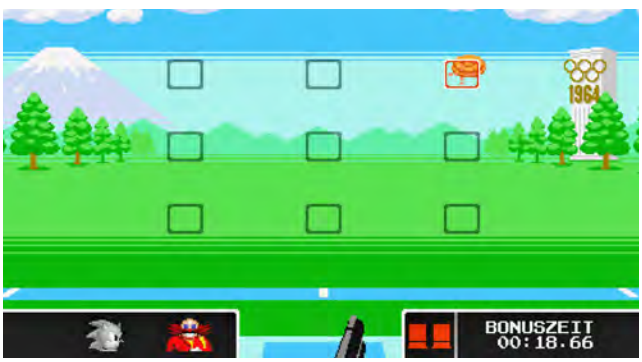
Altbewährtes mit einer Prise Neu

Wer mit dem Konzept von Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen noch nicht vertraut sein sollte: Im Grunde handelt es sich hierbei um eine Sammlung von Minispielen, die verschiedenen olympischen Disziplinen nachempfunden wurden. Die Teilnehmer sind allesamt vertraute Figuren aus den Universen von Mario und Sonic, auch wenn wir – zumindest zu Beginn des Spiels – unter den 20 Charakteren einige beliebte Nebenfiguren vermissen. Viele Klassiker wie Sprint, Weitsprung und Bogenschießen sind wie immer mit von der Partie. Aus dem vorhergegangen Titel, der in Rio im Jahre 2016 spielte, wurde das 7er-Rugby und der Reitsport übernommen. Dazu gesellen sich die neuen Disziplinen wie Sportklettern, Karate, Skating und sogar Fußball hinzu. Alle Minispiele lassen sich sowohl mit Motion-Control oder mit klassischer Knopfeingabe spielen. Die Letztere ist zwar eindeutig die genauere Methode, vor allem zusammen mit Freunden hat die Bewegungssteuerung allerdings auch ihren Charme. Von diesen modernen Disziplinen lassen sich alle sowohl einzeln als auch mit bis zu drei Kumpanen spielen. Auch drei sogenannte Traum-Kategorien, die wesentlich fantastischer ausfallen und es mit dem Olympia-Hintergrund nicht ganz so genau nehmen, sind diesmal mit von der Partie. Die Traum-Disziplinen sind ein Hoverboard-Rennen – man fühlt sich dabei etwas an Sonic Riders erinnert – und ein Schießwettbewerb. Bei Karate in der Traum-Version kämpft man zu viert über die Kontrolle von Feldern auf dem quadratisch eingeteilten Spielfeld, der Bezug zu Karate fällt dabei eher lose aus.

Party like it's 1964

Das wahre Augenmerk von Mario und Sonic 2020 liegt jedoch auf dem Tokio-1964-Modus. Er umfasst zwar nur zehn Disziplinen, im Gegensatz zu den 24 von Tokio 2020. Dafür präsentieren sich alle Wettkämpfe in hübschem Retro-Look. Das Spielgeschehen wird von einem Kommentator untermalt. Da die Anzahl von Sprüchen, die er draufhat, aber recht übersichtlich ist, können

In vielen Disziplinen lässt sich Energie für eine sogenannte Supertechnik sammeln: Hier schickt Blaze beim Boxen Waluigi mit einem feurigen Uppercut auf die Bretter.



Auf die Tonscheiben wird jetzt nur noch im Klassik-Modus Jagd gemacht. Mit dem Stick des Joycons zielen wir, pro Scheibe dürfen wir zweimal den Abzug drücken.

Im Story-Modus werden Mario, Sonic, Bowser und Eggman in die virtuelle Spielwelt von Tokio 1964 eingesaugt. Wie sie da wohl wieder rauskommen sollen?

Das Traumrennen kombiniert die Skate-Disziplin mit einem Wettrennen samt Items. Wir fühlten uns ein wenig in die Zeiten von Sonic Riders zurückversetzt.

wir zwar sagen, dass dieser Kommentator im modernen Modus absent ist, nicht aber, dass er uns fehlt. In den Retro-Modus fügt er sich irgendwie trotzdem ganz gut ein. Auch der Retro-Soundtrack bringt mehr Nervenkitzel rüber als sein Gegenstück aus 2020. Team Sonic hat 1964 übrigens Knuckles, Tails, Dr. Eggman und natürlich Sonic am Start, alle in ihrer alten 16-Bit-Pracht. Die Seite des Klempners hat zwar genauso viele Athleten, allerdings nur halb so viele Bits: Mario, Luigi, Bowser und Peach treten durch die Bank im 8-Bit-Look an.

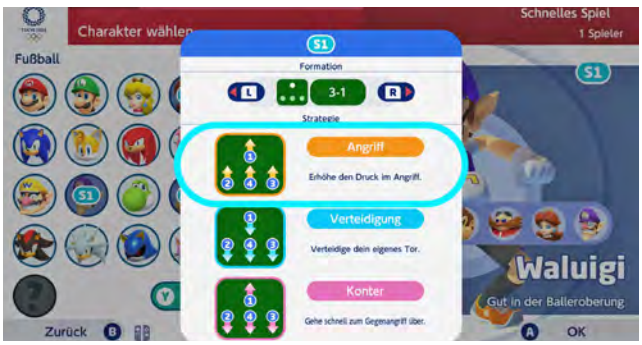
Let's do the Time-Warp

Auch der Storymodus des Spiels steht ganz unter dem Zeichen von Tokio 1964: Dr. Eggman und Bowser tüfteln einen Plan aus, Mario und Sonic in einer eigens von Eggman entwickelten Spielekonsole einzufangen. Dank Bowsers Ungeduld finden sich allerdings nicht nur die beiden Protagonisten der beiden Serien, sondern auch die beiden Übeltäter in einer Videospielversion der Olympischen Spiele von 1964 wieder. So viel Meta-Erzählstil sind wir von Mario eigentlich gar nicht gewöhnt. Nun liegt es an Freund und Feind, die in der Gegenwart verblieben sind, die vier da wieder rauszuholen. Dabei geht es drunter und drüber: Natürlich sind die Bösewichter nicht sonderlich daran interessiert, Mario und Sonic wieder zurück in die echte Welt zu entlassen. Auch Dr. Eggman scheint mehr über das Spiel zu wissen, als er zunächst zugeben will.

Diesmal beinhaltet der Story-Modus gleich zwei Hub-Welten: 1964 und 2020 bieten natürlich verschiedene Sportarenen und andere Sehenswürdigkeiten – so etwa die riesige Kreuzung in Shibuya oder der Tokio Tower –, die es zu erkunden gilt. An Ort und Stelle kann man unabhängig von der Story Trophäen sammeln. Erringt man eine, so erscheint eine mehr oder weniger interessante Quizfrage zu Olympia oder den beiden Spieluniversen. Was wir allerdings mit der Info anfangen sollen, dass Amy in ihrer Freizeit Wahrsagerei betreibt, dessen sind wir noch nicht ganz sicher.

Was der Story-Modus sonst noch so in petto hat, oder wie lang er tatsächlich ist, können wir nach unserer einstündigen Erfahrung mit ihm natürlich nicht sagen. Davon wird schlussendlich auch die Qualität der Einzelspielererfahrung abhängen. Für kurzweilige Mehrspieler-Partien mit Freunden bieten Sonic und Mario in Tokio jedenfalls unserer Einschätzung nach eine gute Gelegenheit.

Marius Heise



Beim Fußball kann man überraschend viele taktische Entscheidungen vor dem Spiel treffen. Die Charaktere kann man auf mehrere Aufstellungen frei verteilen.

Im Story-Modus kann man mehrere Attraktionen in Tokio besuchen. Diese riesige Kreuzung ist im Stadtteil Shibuya zu finden.

MEINUNG
Marius Heise

„Mario und Sonic frischen die Olympia-Formel dank Retro-Twist wieder auf "

Klar bringt Tokio 2020 keine revolutionäre Umgestaltung der Reihe mit sich, das wäre wohl auch zu viel verlangt. Sega setzt lieber darauf, auf dem Altbekannten aufzubauen und hier und da kleinere Innovationen einzuschmuggeln. 34 Disziplinen sind schon einiges an Content für diese Art von Spiel und der Retro-Modus tut mit seinem ganz eigenen Charme das Übrige. Die neuen Disziplinen wie Sportklettern oder Karate sind spaßige Neuzugänge. Auch Fußball wurde gut umgesetzt, erinnerte uns aber schmerzlich daran, dass es seit 12 Jahren kein neues Mario Football gab. Lediglich die geringe Zahl der Traum-Disziplinen lässt etwas zu wünschen übrig. Zusammen mit Freunden macht Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen Tokio 2020 definitiv Spaß und auch allein können die Minispiele eine gute Zeit lang unterhalten. Bleibt noch zu sehen, was der Story-Modus so mit sich bringt.

INFOS

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Sports R&D
Termin:	08. November 2019

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 2. Oktober 2019.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeternoblade 2	Corecell Technology	Herbst 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	18. Oktober 2019
Alien: Isolation	Sega	2019
Animal Crossing: New Horizons	Nintendo	20. März 2020
Assassin's Creed: The Rebel Collection	Ubisoft	06. Dezember 2019
Atelier Dusk Trilogy Deluxe Pack	Koei Tecmo	14. Januar 2020
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	14. November 2019
Blacksad: Under the Skin	Microids	05. November 2019
C		
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	24. Oktober 2019
Civilization 6: Gaterhing Storm & Rise and Fall	2K Games	22. November 2019
Close to the Sun	Wired Productions	29. Oktober 2019
Crosscode	Deck13 Interactive	2019
D		
Darksiders Genesis	THQ Nordic	2019
Dauntless	Phoenix Labs	Winter 2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Oktober 2019
Disgaea 4 Complete+	NIS America	29. Oktober 2019
Disney Classic Games: Aladdin & The Lion King	Disney	29. Oktober 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	08. November 2019
Doom 64	Bethesda	22. November 2019
Doom Eternal	Bethesda	22. November 2019
E		
Endling	HandyGames	2021
F		
Felix the Reaper	Daedalic Entertainm.	17. Oktober 2019
Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered	Square Enix	Winter 2019
G		
Garfield Kart: Furious Racing	Microids	07. November 2019
Gear Club Unlimited 2: Porsche Edition	Microids	14. November 2019
H		
Harvest Moon: Mad Dash	Natsume	15. November 2019
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	2019
I		
Ice Age: Scrats Nussiges Abenteuer	Bandai Namco	18. Oktober 2019
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Into the Dead 2	Versus Evil	25. Oktober 2019
Ion Fury	3D Realms	2019
Ira	Ore Creative	2019

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	11. Oktober 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Little Town Hero	Nintendo	16. Oktober 2019
Lore Finder	Kitsune Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	31. Oktober 2019
M		
Mario & Sonic bei den Ol. Spielen: Tokyo 2020	Sega	08. November 2019
Megaquarium	Auroch Digital Ltd.	18. Oktober 2019
Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Mighty Fight Federation	Komigames	2020
Minecraft Dungeons	Mojang	Frühjahr 2020
MO:Astray	Rayark	Winter 2019/2020
My Hero One's Justice 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
N		
Neverwinter Nights: Enhanced Edition	Skybound Games	06. Dezember 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2020
No More Heroes 3	Grasshopper Man.	2020
O		
Overwatch: Legendary Edition	Blizzard Entert.	15. Oktober 2019
P		
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	15. November 2019
Protoform	Circle Entertainment	2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Resident Evil 5	Capcom	29. Oktober 2019
Resident Evil 6	Capcom	29. Oktober 2019
Rogue Company	Hi-Rez Studios	2020
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Shantae 5	WayForward	2019
Silver Chains	HeadUp Games	Winter 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	THQ Nordic	2020
Squadron 51	Loomiarts	2019
Super Monkey Ball: Banana Blitz HD	Sega	29. Oktober 2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	En Masse Ent.	2019
The Elder Scrolls: Blades	Bethesda	Herbst 2019

DOOM 64 (SWITCH)

Hersteller: Bethesda | **Genre:** Action | **Termin:** 22. November 2019

OVERWATCH: LEGENDARY EDITION (SWITCH)

Hersteller: Blizzard Entertainment | **Genre:** Action | **Termin:** 15. Oktober 2019

Nintendo Switch Fortsetzung

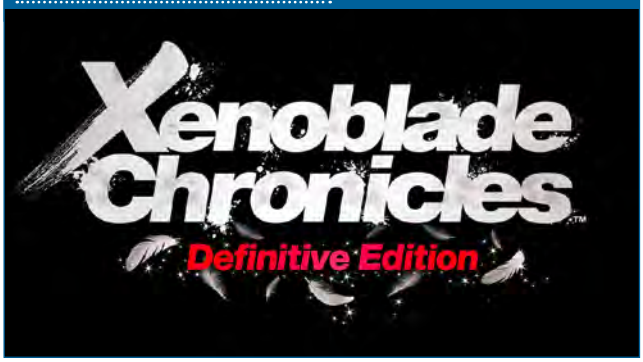
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
The Outer Worlds	Obsidian Entertainment	2019
The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition	CD Project Red	15. Oktober 2019
Towaga 2	Forever Entertainment	Herbst 2019
Trials of Mana	Square Enix	24. April 2020
V		
Vampyr	Focus Home Interact.	29. Oktober 2019
W		
Warborn	Raredrop Games	2020
Warriors Orochi 4 Ultimate	Omega-Force	Februar 2020
What the Golf?	Triband	2019
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
WRC 8	Bigben	Oktober 2019
X		
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Nintendo	2020
XIII	Microids	2020
Y		
Yo-kai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Level-5	Nicht bekannt
Yooka-Laylee und das Unerreichbare Versteck	Team 17	08. Oktober 2019
Z		
Zombieland: Double Tap – Road Trip	GameMill Ent.	15. Oktober 2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
The Legend of Zelda	Nintendo	2020

XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE ED. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 2020



POKÉMON SCHWERT & SCHILD (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 15. November 2019

Johannes freut sich auf

MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Schon das 3DS-Spiel war super, der Film sogar genial und derweil wird an einer Switch-Umsetzung gewerkelt. Hab ich da Bock drauf? Na logisch!

Schon 2016 erschien Meisterdetektiv Pikachu in Japan für den 3DS, die internationale und somit auch deutsche Version folgte erst 2018, ebenfalls für den 3D-Handheld, 2019 dann der erfolgreiche Kinofilm. Die Serie ist also noch jung – und doch hat sie mir schon viel Freude bereitet. Als Spiel hat mich Meisterdetektiv Pikachu mit einen interessanten Geschichte, spaßigen Rätseln und Minispielen sowie einer knuffigen Aufmachung überzeugt, als Film wiederum haben mir vor allem die Pokémon in der „realen Welt" und die düstere Atmosphäre gefallen. Wäre der heutzutage vermutlich naheliegendste Schritt ein Mobile-Spiel, was durchaus eine interessante Idee ist und (keine übermäßig aufdringliche Monetarisierung vorausgesetzt) funktionieren könnte, entschied sich Nintendo anders. Als Nächstes kommt nämlich eine Umsetzung für die Switch! Bekannt ist das schon eine Weile, allerdings hat man bisher quasi nichts zum neuen Meisterdetektiv Pikachu gehört oder erfahren, außer eben der bloßen Existenz. Handelt es sich um einen simplen Port des 3DS-Spiels? Um eine erweiterte Fassung des Originals? Oder gar um einen echten zweiten Teil im gleichen Universum, aber mit neuer Geschichte? Weiß man alles nicht. Das wundert mich doch etwas, immerhin war vor allem der

Film ein großer Erfolg und der bis dato erfolgreichste Videospielfilm aller Zeiten. Wieso schenkt das Nintendo-Marketing Meisterdetektiv Pikachu für die Switch nicht etwas mehr Aufmerksamkeit? Zwischenzeitlich hat Game Freak nach neuen Mitarbeitern für das Projekt gesucht. Es scheint also mit Hochdruck voranzugehen. Wird das Spiel am Ende ein sogenanner „Shadow Drop", das heißt spontan veröffentlicht? Warum nicht? ■ Johannes Gehrling

cy
we
201

10 Tage Shopp

ANZEIGE

ber
ek
19

VOM **25. 10.**
BIS **03. 11. 2019**

ing-Wahnsinn!

Top Angebote und heiße Schnäppchen!

Sichere dir vom 25. Oktober bis 3. November bis zu 70% Rabatt!

Computec Media veranstaltet im Zeitraum vom 25. Oktober bis zum 03. November 2019 zum dritten Mal die Cyber Week – zehn Tage Shopping-Wahnsinn mit vielen tollen Produkten. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern

- unzählige tolle Angebote
- exklusive Rabatte
- einmalige Zusatzleistungen.

Eine Übersicht mit allen bislang bestätigten Partnern und deren Rabattangebote (sofern diese schon feststehen) ist auf der folgenden Seite zu finden. Bis zum Start der Cyber Week werden da noch viele weitere hinzukommen.

Alle Angebote werden ab 25. Oktober 2019 auf unserer offiziellen Aktions-Website www.cyberweek.deals aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht, und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen viel Spaß mit den zahlreichen tollen Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!

Alle bisher bestätigten Cyber Week-Partner:

AGANDO WHATEVER YOU WANT

Wenn nicht jetzt, wann dann? Jetzt zuschlagen bei der Cyber Week! Sichere Dir jetzt Deinen perfekt konfigurierten AGANDO Computer zu einem unschlagbaren Preis. Wir freuen uns auf Deinen Besuch unter www.agando-shop.de!

ALTERNATE bequem online

bis zu 25% Rabatt

Als eines der zehn größten E-Commerce-Unternehmen Deutschlands gehört ALTERNATE zu den führenden Onlineshops. Während der Cyber Week erwarten Sie Angebote aus den Bereichen Hardware, Gaming & Peripherie.

REPUBLIC OF GAMERS

bis zu 20% Rabatt

ASUS ROG – das steht für Hardware, Notebooks, PCs, Monitore, Netzwerktechnik & Eingabegeräte auf höchstem Niveau, konzipiert von Gamern für Gamer. Profitieren Sie jetzt von Angeboten zur Cyber Week!

be quiet!®

bis zu 30% Rabatt

Der Name „be quiet!“ ist Programm: PC-Komponenten von be quiet! überzeugen durch kompromisslose Geräuschminimierung und erstklassige Technologiekonzepte: Ausgewählte Lüfter, CPU-Kühler, Netzteile und Gehäuse gibt es zudem aktuell bis zu 30 % günstiger!

ENERMAX POWER. INNOVATION. DESIGN.

bis zu 30% Rabatt

Seit 1990 ist Enermax einer der führenden Hersteller von PC-Komponenten, dessen Devise seit jeher die eine ist: Power, Innovation, Design. Als Vorreiter für innovative Designs streben wir nach Verbesserungen. Der patentierte Dual-Chamber-Wasserblock und Central-Coolant-Inlet sind Bestandteile unserer neuesten Wasserkühlungen.

hp

bis zu 20% Rabatt

HP bringt dich auf´s nächste Level! Egal ob Notebooks, Monitore oder Gaming Produkte der OMEN und HP Pavilion Serie. Entdecke die ganze Produktreihe und spare bis zu 20% auf spannende Angebote zur Cyber Week.

K&M COMPUTER gut beraten

bis zu 36% Rabatt

Wir sind Computerfachhändler seit 1992 und bundesweit mit 24 Filialen vertreten. Durch tolle Aktionen können wir unseren Kunden viele Artikel zu besonders günstigen Preisen anbieten.

oculus

bis zu 17% Rabatt

Oculus - Gaming der nächsten Generation. Ob All-in-One-Gamingsystem oder PC-basiertes Headset: die virtuelle Realität war noch nie so nah!

SEAGATE

Seagate ist Marktführer im Bereich HDDs und entwickelt fortwährend innovative Produkte für Kunden & Unternehmen. Sparen Sie jetzt und sichern Sie sich attraktive Rabatte auf IronWolf NAS-Festplatten und FireCuda 510 SSDs.

Sharkoon

bis zu 20% Rabatt

Mit mehr als 16 Jahren Erfahrung stellen wir nicht einfach Gaming-Produkte her, sondern leistungsstarke Gehäuse und Peripherie, hinter der wir stehen. Sharkoon-Produkte sind mit internationaler Effizienz gefertigt und im Herzen Hessens für euch designt. Denn wie ihr sind wir auch Casuals und Pros, Modder und Gaming-Enthusiasten.

ZOWIE a brand by BenQ

ZOWIE Monitore & Mäuse stehen für höchste Qualität im Bereich eSports und sichern eine einwandfreie Ingame-Erfahrung. Entdecken Sie jetzt professionelles eSports Equipment von ZOWIE.

CAPTIVA®

bis zu 25% Rabatt

CAPTIVA – Dein Deal, ganz gleich ob PC oder Notebook! Erlebe die Cyber Week mit CAPTIVAs High Quality Power und der schärfsten Hardware namhafter Hersteller. Hol dir deinen Deal, bevor es ein anderer tut.

Start nicht verpassen!

Jetzt registrieren unter www.cyberweek.deals!

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Wilmot's Warehouse, Deadly Premonition Origins, Overcooked 2 (der neue DLC), Ori, Untitled Goose Game ... muss nach dem Urlaub halt ein bisschen was nachholen!

Und sonst: War schön im Urlaub! Nach den hohen Temperaturen in Fernost fiel mir die Umgewöhnung an das Herbstwetter hier zunächst schwer. Aber: kein Jetlag! Und ich habe viel Tee und eine hübsche, gusseiserne Teekanne mitgebracht. So kann man den Herbst schon aushalten.

LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: The Legend of Zelda: Link's Awakening, Untitled Goose Game

Sieht gerade: El Camino

Liest gerade: Stephen King – It

Und sonst: Nach langer Zeit in einem irischen Pub, in dem ich früher manchmal war, einen Buger gegessen, den ich dort früher sehr lecker fand und festgestellt: Dadurch, dass es jetzt so viele extrem gute "echte" Burgerläden gibt, war dieser dort eine herbe Enttäschung. So, damit ist meine monatliche Belanglosigkeit abgeliefert!

JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: Fortnite, Asphalt 9

Sieht gerade: Disenchantment (Staffel 2)

Hört gerade: Jonas Platin – Fuckboy

Und sonst: Der Herbst ist da. Herrlich! Ich habe den Sommer sehr genossen, auch die sehr heißen Wochen, aber jetzt ist mal wieder Zeit für Gemütlichkeit. Netflix, frischer heißer Tee und gemütlich am Sonntag im Bett liegen, während es draußen kalt, grau und unwirtlich ist, das hat einfach was. Und noch dazu so viele tolle neue Switch-Spiele. Was will man mehr?

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Divinity: Original Sin 2. Ein famoses Teil auf der Switch!

Sieht gerade: Blauglockenbäumen beim Wachsen zu. Die sind verdammt schnell.

Liest gerade: Arbeits- und Tarifrecht für Staatsbeschäftigte. Wichtig!

Und sonst: Puuuuh, kaum bin ich aus der Hochschule zurück, um meine letzte Praktikumsphase im Forstamt anzutreten, renne ich auch direkt in einen Berg Arbeit: Bei uns hat ein Orkan gewütet und unsere Wälder in Roth böse erwischt.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: The Beatles – Abbey Road, 50th Anniversary

Sieht gerade: True Detective Season 3

Liest gerade: Tot Taylor – The Story of John Nightly

Und sonst: Herbstzeit ist Urlaubszeit. Mit Fertigstellung dieser Ausgabe bin ich auch schon weg. Weit weg. Wie weit, weiß ich noch nicht. Hauptsache weg. Auch die Himmelsrichtung, in die es gehen soll, steht noch nicht hundertprozentig fest. Wahrscheinlich Nordnordwest.

FELIX SCHÜTZ (36, Redakteur)

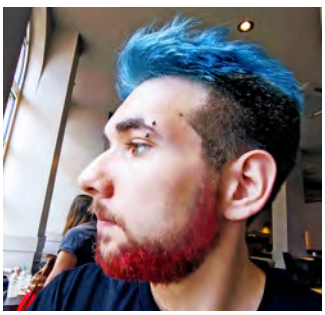
Spielt gerade: Ori and the Blind Forest, The Surge 2 (PC), Control (PC), Greedfall (PC)

Sieht gerade: Preacher Season 4, Ad Astra, Joker, Star Trek: TNG Season 1, El Camino

Hört gerade: Jede Menge von Max Richter und die Soundtracks zu The Expanse und Battlestar Galactica (so say we all!)

Und sonst: Habe bereits locker mehr als 100 Tomaten auf meinem Balkon geerntet, kein Ende in Sicht. Würde gerne mal wieder etwas anderes essen als Bruschetta. Spare auf eine Switch (neues Modell).

DANIEL LINK (21, Praktikant)



Spielt gerade: Noita, League of Legends

Hört gerade: Das neue Sido-Album – oof

Liest gerade: Theorie der Unbildung: Die Irrtümer der Wissensgesellschaft

Und sonst: Mein Praktikum nähert sich dem Ende, bald heißt es Abschied nehmen. Meine Zeit hier habe ich definitiv sehr genossen und ich hoffe mal, dass ich mich im Großen und Ganzen nicht allzu doof angestellt habe. Ich bedanke mich recht herzlich bei allen Lesern und meinen Kollegen. Man liest sich!

MARIUS HEISE (23, Praktikant)

Spielt gerade: Enter the Gungeon, Tekken

Hört gerade: Hab mich endlich mal hingesetzt und das diesjährige Album von Carly Rae Jepsen durchgehört. It bops.

Liest gerade: Eros and Civilization

Und sonst: Ich werde Daniel echt vermissen, von wem soll ich jetzt denn bitte abschreiben? Um mit diesem Frust umzugehen, hab ich mich vorausschauend mit Unmengen an billigem Spekulatius eingedeckt. Ansonsten bereite ich mich auch schon mental wieder auf das Studium vor.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Felix Schütz	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Zelda: Link's Awakening	Ori and the Blind Forest DE	Zelda: Link's Awakening	Sayonara Wild Hearts
FLOP-TITEL	Mario Kart Tour	Mario Kart Tour	Mario Kart Tour	Mario Kart Tour

The Legend of Zelda: Link's Awakening (Switch)

Ø Wertung: 9,25 // Test S. 34

Link's Awakening ist schon auf dem Game Boy ein zeitloses Erlebnis. Die Switch-Fassung macht den Klassiker schöner, als erlaubt ist und frischt ihn dort sinnvoll auf, wo es notwendig war. Für mich definitiv ein Kandidat für das Spiel des Jahres. Ich bin bereits im zweiten Durchgang! **10**

Ich weiß noch genau, wie ich 1993 die Tage bis zum Release von Link's Awakening runtergezählt habe. Seitdem habe ich das Teil schon zigfach durchgespielt. Es ist ein zeitlos gutes Abenteuer, das sich sein Remake wirklich verdient hat. Umso schöner, dass sich Nintendo so viel Mühe damit gab! **9**

Das erste Zelda, das ich durchgespielt habe! Bis heute liebe ich das Original auf dem Game Boy. Und die Neuauflage sieht klasse aus! Ich freue mich, Cocolint nach all den Jahren wieder zu besuchen und lege jedem dieses Spiel ans Herz, gerade, wenn man das Original nicht kennt. **9**

Das Original habe ich nie gespielt, deswegen ist Link's Awakening wie ein neues Zelda für mich – nur eben klassischer Machart! Es ist toll, dass ich auf der Switch nun die Wahl habe zwischen der neuen Zelda-Formel in Breath of the Wild und dieser altbewährten Herangehensweise. **9**

Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals Definitive E. (Switch)

Ø Wertung: 7,75 // Test S. 40

Schon auf der PS4 war Dragon Quest 11 ein tolles Spiel, doch auf der Switch legen die Entwickler in so gut wie jeder Hinsicht noch eine Schippe drauf. Definitiv eines der besten JRPGs der letzten Jahre und so umfangreich, dass ich wahrscheinlich bis 2020 damit beschäftigt sein werde. **9**

Ich weiß, ich weiß – die Serie erfreut sich riesiger Beliebtheit, doch mir persönlich sagt sie einfach nicht zu. Ich mag einige JRPGs durchaus gerne, doch bei Dragon Quest müsste ich mich wohl ziemlich überwinden. Macht nix! Es gibt ja wirklich mehr als genug Auswahl auf der Switch. **7**

Das ist bestimmt Frevel, aber ich muss ja sagen: Mir gefällt das Charakter-Design von Toriyama nicht. Ich verbinde das immer nur mit Dragon Ball. Nun ja, davon abgesehen ein umfangreiches, unterhaltsames und weitestgehend klassisches JRPG in der Deluxe-Edition für Switch. **7**

Meinen einzigen Berührungspunkt mit der Reihe hatte ich bis dato im Jahr 2016 als Praktikant, als ich einen der Teile für 3DS zwecks Screenshot-Aufnahmen etwa eine Arbeitswoche lang gespielt habe. 11 S: Streiter des Schicksals bringt mich in Versuchung, zur Serie zurückzukehren. **8**

Ori and the Blind Forest: Definitive Edition (Switch)

Ø Wertung: 9 // Test S. 52

Meine Güte, diesmal hau ich die 10er und 9er ja nur so raus! Aber was will man tun, das Switch-Line-up ist derzeit einfach unfassbar stark. Ori and the Blind Forest bietet nicht nur eine starke, emotionale Erzählung, sondern auch nahezu perfekt umgesetztes Metroidvania-Gameplay. Toll! **9**

Einer der schönsten Plattformer aller Zeiten! Die erstklassige Optik, der sagenhafte Soundtrack, die geschmeidige Spielbarkeit – und das alles kombiniert mit robustem Metroidvania-Design und rührender Story. Dank der guten Switch-Umsetzung habe ich es nun schon zum vierten Mal durch. **9**

Ori passt perfekt auf die Switch, im Grunde sogar besser als auf die Xbox, wo es ursprünglich erschien. Also eigentlich genau so wie bei Cuphead. Tolles Gameplay, eine rührende Geschichte und eine interessante Welt: Dieser Metroidvania-Titel verdient all das Lob wirklich zurecht. **9**

Ich bin schockiert! Wie konnte das Spiel bis vor Kurzem nur so unbemerkt an mir vorbeigehen? Ori and The Blind Forest sieht absolut fantastisch aus und ist ein sagenhaft gutes Metroidvania-Spiel. Lege ich mir mal für meinen Urlaub Ende Oktober/Anfang November zurück. **9**

Mario Kart Tour (Mobile)

Ø Wertung: 3,5 // Test S. 46

Gut, irgendwann musste der Höchstwertungs-Höhenflug ja vorbei sein. Mario Kart Tour ist eine Schande für die starke Marke, gelebte Abzocke, steuert sich noch nicht einmal gut und macht schlicht und ergreifend keinen Spaß. Da gibt es nichts drum herumzureden. Sehr blamabel! **2**

Ich spiele ja durchaus gerne auf meinem Smartphone und habe auch mit Free2Play kein Problem, solange das Bezahlmodell nicht im Weg steht. Genau das tut es hier aber. Nein danke, da werfe ich lieber mein SNES Mini an und spiele nochmal den allerersten Teil von 1992. Ich bin alt … **4**

Uff. Wir haben es ja prophezeit: Mario Kart Tour hat ein penetrantes Bezahlsystem, das den Spielspaß ordentlich ausbremst. Als Switch-Besitzer sehe ich somit keinerlei Anlass, mir dieses Spiel aufs Handy zu laden. Mit Mario Kart auf der Konsole habe ich jetzt schon alles, was ich brauche. **5**

Fast mein komplettes Leben begleitet mich Mario Kart schon. Mit keiner anderen Reihe habe ich so viele Stunden verbracht, keine zweite Serie hat mir so viel Multiplayer-Spaß mit Freunden bereitet. Daher empfinde ich Mario Kart Tour auf persönlicher Ebene als besondere Enttäuschung. **3**

Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin (Switch)

Ø Wertung: 7,75 // Test S. 44

Ich mochte auch das zweite Ni No Kuni sehr und spielerisch finde ich es sogar stärker als den Erstling, der bietet dank Ghibli-Unterstützung in Sachen Geschichte und Atmosphäre aber noch mehr. Schade bloß, dass auf Switch die Remaster-Upgrades fehlen. Lieber zur PS4-Fassung greifen! **8**

Hand aufs Herz: Studio Ghibli sagt mir wenig und interessiert mich noch weniger, mit japanischen Animes (und alles, was in diese Richtung geht) kann ich meistens nix anfangen. Trotzdem werde ich Ni no Kuni sicher mal ausprobieren – Gameplay und Geschichte sehen ziemlich vielversprechend aus. **8**

Noch ein Japan-RPG, aber eines, bei dem mir das Design dank Ghibli-Charme mehr zusagt. Und auch die Geschichte ist gelungen. Das Kampfsystem hingegen ist nicht mein Favorit, aber davon mal abgesehen muss man dieses liebevoll gestaltete Spiel einfach gerne haben. **7**

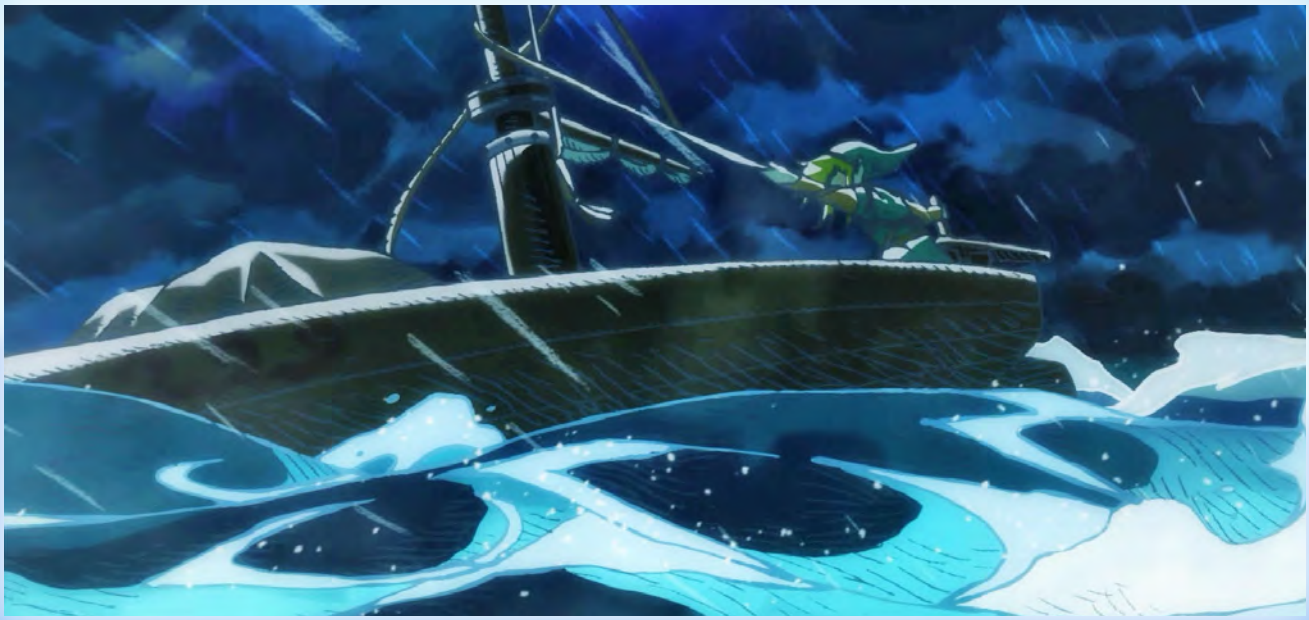
Ni no Kuni ist eine dieser Reihen, mit der ich noch nie irgendwelche Berührungspunkte hatte. Dabei schaut das Game auf der Switch ja richtig hübsch aus! Ich habe es schon so oft an dieser Stelle gesagt: Für JRPG-Fans ist die Switch wahrlich der heilige Gral an Spielspaß. Freut mich für sie! **8**

N-ZONE AWARD 9/10

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

N-ZONE AWARD STIL

Action-Adventure Stolze 26 Jahre nach dem ursprünglichen Release auf dem Game Boy erwacht The Legend of Zelda: Link's Awakening auf der Nintendo Switch zu neuem Leben. Grafisch und technisch generalüberholt, mit allerlei kleinen und großen Neuerungen – aber auch besser als jemals zuvor?



Das hübsche Intro in Anime-Optik hat zwar nichts mit der eigentlichen Spielgrafik zu tun, stimmt aber noch vor dem Titelbildschirm gekonnt auf das Insel-Abenteuer ein.

Über zu wenig Zelda kann man sich als Switch-Besitzer wirklich nicht beschweren: Nach dem genialen Breath of the Wild zum Launch folgten Hyrule Warriors: Definitive Edition und Crypt of the Necrodancer feat. The Legend of Zelda. Und Breath of the Wild 2 zeichnet sich auch schon am Horizont ab! Nach Open-World-Neuerfindungen und spannenden Spin-offs steht nun aber erst einmal eine Rückbesinnung auf alte Qualitäten an: The Legend of Zelda: Link's Awakening bringt den Game-Boy-Klassiker von 1993 auf Nintendos Hybridkonsole. Spielerisch nur im Detail angepasst und hinsichtlich des Komforts verändert, mit massig neuen Sammelgegenständen und vor allem technisch generalüberholt, will das Abenteuer eine neue Generation an Fans für sich gewinnen. Wir können bestätigen: Dieses Vorhaben gelingt dem Spiel ganz ausgezeichnet!

Schiffbruch zu neuen Ufern

Was damals wie heute innerhalb der Zelda-Serie einzigartig ist, sind die Handlung und Atmosphäre von Link's Awakening. In der verworrenen Zelda-Timeline nach A Link to the Past und den beiden Oracle-Abenteuern angesiedelt, verschlägt es den Helden all dieser Abenteuer – nennen wir ihn der Einfachheit halber Link – nach einem gewitterbedingten Schiffbruch auf das idyllische Eiland mit dem Namen Cocolint. Schnell merkt er: Von dort gibt es offenbar kein Entkommen. Die einzige Möglichkeit, die Insel zu verlassen, ist, den am Gipfel des höchsten Berges in einem riesigen Ei schlummernden Windfisch aufzuwecken. Leichter gesagt als getan, denn dafür sind acht magische Instrumente notwendig, die erst aus den Tiefen gefährlicher Dungeons ergattert werden wollen. Und dann ist da noch die Tatsache, dass irgendetwas mit der Insel Cocolint nicht zu stimmen scheint …

Melancholischer Inseltrip

Auch wenn sie nicht wahnsinnig komplex ist, so gehört die Handlung von Link's Awakening doch definitiv mit zu den stärksten der gesamten Zelda-Serie. Hier wird auf klassische Elemente wie Hyrule, Ganondorf und sogar Zelda geflissentlich gepfiffen – und dafür eine Handvoll an Figuren und Feinden aus anderen Nintendo-Spielen, vor allem aus Super Mario, als Gaststars eingeführt. So hüpfen wir in den häufigen 2D-Abschnitten etwa Gumbas auf ihre putzigen Rüben. Die Erzählung stellt einige sehr interessante Fragen bezüglich dem, was real ist und was nicht, und scheut auch vor einigen düsteren Aspekten nicht zurück. Wir wollen trotz des Alters des Original-Abenteuers nicht zu viel verraten, doch hinsichtlich der Atmosphäre und Geschichte bleibt Link's Awakening definitiv auch lange nach dem Abspann noch in Erinnerung. Das gilt damals genauso wie heute, denn hinsichtlich der Erzählung wurde wirklich kaum etwas angepasst. Sogar die Texte sind bis auf kleine Änderungen an Namen für Figuren, Orte und Gegenstände größtenteils dieselben. Das bedeutet gleichzeitig, dass auch der nicht auf brüllendes Gelächter ausgelegte, aber sehr liebevolle Humor von anno dazumal es auf die Nintendo Switch geschafft hat.

Die Musik des Abenteuers ist genauso ikonisch wie immer, qualitativ aber natürlich jener des Originals um Meilen voraus.

Die 2D-Abschnitte des Originals sind natürlich wieder mit dabei. Hier trifft man besonders häufig auf Gaststars aus Super Mario.

Alles wie damals?

Und auch sonst ist das Remake verdammt nahe an dem dran, was Kenner der Game-Boy-Version gewohnt sind. Zwar besteht die Spielwelt Cocolint heute nicht mehr aus lauter Einzelbildschirmen, sondern aus nahtlos miteinander verknüpften Arealen. Allerdings ist ihr Aufbau nahezu derselbe wie 1993. Sogar auf Details wie die Position von Grasbüscheln am Boden oder herabgefallenen Kokosnüssen am Strand wurde geachtet! Diese Detailversessenheit zeigt, mit wie viel Liebe die neuen Entwickler an das Projekt herangegangen sind. Spielerisch wurde ebenfalls kaum etwas verändert. Wir landen auf Cocolint, suchen unsere Ausrüstung zusammen und machen uns auf, die acht Dungeons zu finden und zu erobern. Link's Awakening ist, angesichts seiner Ursprünge kaum verwunderlich, ein Zelda ganz klassischer Machart. Pro Dungeon gibt's also ein Item, das zum Vorankommen unabdingbar ist, Zwischenbosse, Endbosse, Gefechte mit Standardgegnern und allerlei Rätsel. Dazwischen erkunden wir die Oberwelt, versuchen uns an Minispielen und treiben die Handlung voran. Zudem warten auf der Oberwelt unter anderem Sammelgegenstände, Nebenaufgaben und allerlei durchgeknallte NPCs auf uns. Das Schöne, gerade im Vergleich mit anderen Zelda-Abenteuern: Items, die nur für wenige Einsätze im Ursprungs-Dungeon notwendig sind und danach kaum noch gebraucht werden, gibt es nicht. So gut wie jedes unserer Helferlein kommt inner- und außerhalb der Labyrinthe regelmäßig zum Einsatz und fühlt sich somit niemals überflüssig an. Zudem gehört Link's Awakening bezüglich der Rätsel, des Dungeon-Designs und generell der Gestaltung der Aufgaben trotz des 8-Bit-Ursprungs mit zu den stärksten 2D-Zelda-Ablegern. Daran hat sich auf der Switch nichts geändert. Jeder Tempel sprüht nur so vor kreativen Ideen, die Kopfnüsse sind herausfordernd, ohne unfair zu sein und ein toller Moment jagt den nächsten. Auch die Oberwelt ist viel mehr als nur eine Möglichkeit, um von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Im Grunde funktioniert sie wie eine kompakte Rätselbox, in der wir uns unsere Pfade zu den verschiedenen Arealen erst erarbeiten müssen. Toll!

Neuer Helden-Komfort

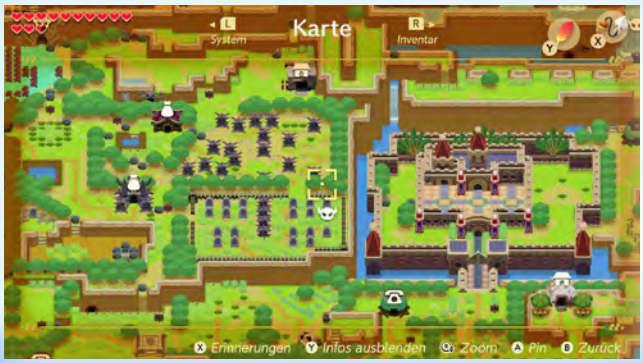
Wer das Abenteuer ohnehin bereits wie seine Westentasche kennt, wird kein einziges Mal auf dem Schlauch stehen, denn tatsächlich wurde an der Struktur gar nichts verändert. Neu ist jedoch der Bedienkomfort. Statt Link mittels Steuerkreuz digital durch die Gegend zu scheuchen, haben wir dank Analogstick nun deutlich mehr Präzision bezüglich unserer Bewegungen. Die Button-Armut aus den Game-Boy-Tagen ist zudem Geschichte. Auf Nintendos grauem Kultklotz standen uns neben Start und Select für Menü und Karte lediglich zwei Knöpfe für sämtliche Aktionen zur Verfügung. Das bedeutete, dass man ständig ins Menü wechseln musste, um Items hin und her zu tauschen. Das nervte auf Dauer gewaltig! Auf der Switch ist dieser Frustfaktor Geschichte. Nicht nur bleiben Schwert und Schild automatisch jederzeit ausgerüstet und wir haben zusätzlich zwei Knöpfe für Items frei; manche der Helferlein wie die Pegasusstiefel, dank derer wir schneller rennen können, sowie das Kraftarmband, das uns schwere Gegenstände aufheben lässt, sind nun auch jederzeit fix ausgewählt. Dadurch spielt sich das Remake deutlich rascher als früher! Zwar finden wir, dass man auch einen der Schulterknöpfe noch zu einem Itemslot hätte umfunktionieren können – stattdessen agieren beide L- und R-Trigger zur Benutzung von Pegasusstiefeln respektive Schild –, aber auch mit „nur" zwei frei belegbaren Plätzen funktioniert das Item Management ausgesprochen gut.

Markierung of a Hero

Doch damit bei Weitem noch nicht genug der sinnvollen Anpassungen. Auch die Map wurde komplett überarbeitet und bildet die Welt nun in deutlich mehr Details ab. Noch besser: Wir können nun bis zu dreißig Pins mit verschiedenen Formen setzen, um bei unserer Suche nach Collectibles nicht den Überblick zu verlieren. Weiterhin wurde die

Im Laufe des Abenteuers treffen wir auf allerlei interessante NPCs. Dieser freundlichen Nixe müssen wir auf der Suche nach einem verlorenen Gegenstand helfen.

Die Oberwelt ist kompakt, aber vollgestopft mit interessanten Orten und Collectibles. Um zu den diversen Arealen zu gelangen, ist es unabdingbar, sich genau umzusehen.



Die Map des Spiels zeigt in hoher Detailvielfalt alle Areale. Außerdem dürfen wir Pins setzen, die uns auf der Suche nach Sammelgegenständen eine große Hilfe sind.

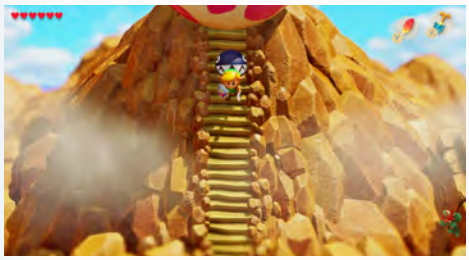
Anzahl an Warp-Punkten auf der Oberwelt, von denen es dereinst nur drei gab, drastisch erhöht. Außerdem geht das Warpen auf der Switch deutlich einfacher vonstatten. Mussten wir auf dem Game Boy noch mühsam sämtliche Punkte hintereinander bereisen, bis wir bei dem landeten, bei dem wir aussteigen wollten, können wir unsere Destination nun einfach direkt auf der Karte auswählen. Ebenfalls vorbei sind die Zeiten des umständlichen Simultandrückens von A, B, Start und Select, was auf dem Game Boy notwendig war, um ins Speichermenü zu gelangen. Nun darf ganz bequem im Menü gespeichert werden. Zusätzlich wurde eine Autosave-Funktion integriert, die dafür sorgt, dass wir nicht aus Versehen lange Strecken des Abenteuers noch einmal spielen müssen, weil wir das Sichern vergessen haben. Dieser Autosave-Spielstand läuft separat zu den manuellen Slots, sodass er im Umkehrschluss auch nicht unwiederbringlich Dinge speichert, die wir eigentlich aus unserem Fortschritt löschen wollten. Beim Greifhaken-Minispiel so lange neu zu laden, bis man das Objekt seiner Begierde ergattert hat, ohne dafür Unmengen an Rubinen auszugeben, ist also weiterhin möglich. Zu den genannten Anpassungen und Verbesserungen kommen noch zahlreiche andere hinzu, etwa das Wegfallen von nervigen Infotexten, wenn man zu schwere Objekte ohne Kraftarmband berührt, und eine deutlich vergrößerte Börse für fleißige Rubine-Horter. Man sieht schon: Hier wurde an den richtigen Ecken und Enden angepasst!

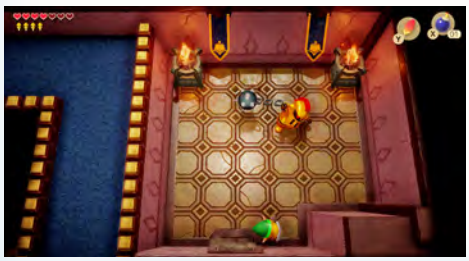
Von Herzen und Muscheln

Dabei haben wir bisher nur Neuerungen erörtert, die nicht mit neuen Inhalten einhergehen. Denn auch wenn die Hauptaufgaben im Vergleich zum Original unangetastet bleiben, so finden sich abseits des Weges doch zahlreiche frische Elemente, vor allem Sammelgegenstände. Dereinst konnte Link maximal 14 Herzcontainer ergattern. Drei hatte er schon zu Beginn, acht kamen durch Bosse hinzu, sodass nur drei Herzcontainer durch jeweils vier Herzteile zusammengebastelt werden mussten. Nun jedoch verfügt Link über das serientypische Maximum von 20 Herzcontainern. Das bedeutet, dass sich nun über 20 zusätzliche Herzteile in der Welt finden lassen. Dankenswerterweise wurden diese aber größtenteils sehr stimmig versteckt, sodass die zusätzlichen Suchaufgaben nicht aufgesetzt wirken. Das gilt auch für die Zaubermuscheln. Davon gab es am Game Boy 26 und 20 mussten gefunden werden, um im sogenannten Muschelbasar auf der Oberwelt alle Belohnungen freizuschalten. Nun gibt es satte 50 Muscheln zu finden und wer alles freischalten will, benötigt alle davon! Dankenswerterweise findet man im Spielverlauf einen praktischen, neu hinzugekommenen Sensor, welcher anschlägt, wenn sich eines der Dinger in der Nähe befindet. Das macht die Jagd nach den teilweise recht gut versteckten Objekten unserer Begierde deutlich angenehmer! Für Zelda-Verhältnisse ein alter Hut, in Link's Awakening aber ursprünglich nicht mit dabei: leere Flaschen, mit denen wir Feen zur Heilung einfangen können. Deutlich erweitert wurden außerdem die drei Minispiele des Abenteuers. Das Greifhaken-Spiel, der Angelteich sowie die Fahrt auf den Stromschnellen mussten damals im Grunde jeweils nur einmal absolviert werden, damit man alles ergatterte, was sie zu bieten hatten. Nicht so in der Neuauflage! Dort finden sich nun neben mehreren Herzteilen sowie Muscheln nun zum Beispiel auch lustige Figuren von Mario-Gegnern, mit denen man die Häuser im Startgebiet Mövendorf verschönern kann. Zudem wurden die Funktionsweisen der Minispiele angepasst. Beim Angeln ist nun deutlich mehr Geschick vonnöten, das Greifhaken-Spiel funktioniert nun Physik-basiert und bezüglich der Stromschnel-

COCOLINT, DAMALS UND HEUTE

Wie stark überarbeitet wurde The Legend of Zelda: Link's Awakening in grafischer Hinsicht? Gewaltig! Wie groß die Unterschiede zum Game Boy ausfallen, zeigen wir an dieser Stelle anhand einiger Vergleichsbilder.





Das Dungeondesign von Link's Awakening ist abwechslungsreich und absolut hervorragend gelungen und gehört mit zum Stärksten aller Top-down-Zelda-Abenteuer.

Insgesamt finden sich über 20 neue Herzteile, welche die zwölf Stück aus dem Game-Boy-Original ergänzen und stimmig über die Welt verteilt versteckt wurden.

len – nein, dieses nette Detail verraten wir an dieser Stelle nicht.

Kill the Bosses

Etwas enttäuschend finden wir die überarbeiteten Bosse. Die waren schon im Original einer der wenigen Kritikpunkte und einer der Aspekte, an denen die Game-Boy-Einschränkungen doch spürbar waren. Die Gefechte gegen die Obermotze waren nämlich sehr simpel und so leicht, dass man sie oft in wenigen Sekunden absolvieren konnte. Auf der Switch wird zwar ein Hauch mehr Strategie von uns verlangt, noch immer aber sind die Kämpfe gegen die Oberfieslinge aber sehr, sehr einfach. Generell funktioniert das Kampfsystem sehr rudimentär. Diesen Vorwurf müssen sich aber andere klassische Zeldas ebenso gefallen lassen. Etwas mehr Herausforderung bringt der wahlweise und sofort zum Start anwählbare Helden-Modus mit sich. Inzwischen in vielen Teilen der Zelda-Serie mit dabei, deaktiviert er das Spawnen von Herzen, die unsere Lebensenergie auffüllen und verdoppelt die Angriffskraft von Feinden. Wirklich schwierig ist Link's Awakening auch in diesem Modus nicht. Gerade für Kenner des Originals, die sonst einfach durch das Abenteuer durchmarschieren, ist er aber natürlich eine feine Sache.

Not-so-super Zelda Maker

Nur für diejenigen Leute neu, welche die Game-Boy-Color-Version des Spiels nicht kennen, ist der optionale neunte Dungeon, der sich versteckt auf Cocolint finden lässt – und qualitativ nicht ganz mit den anderen Tempeln mithalten kann. Um einen Aspekt aus der ersten Link's-Awakening-Neuauflage von 1998/1999 wurde das Abenteuer zudem sogar beraubt: Der Fotoladen und somit die Möglichkeit, an diversen Orten auf den Fotografen-Mäuserich zu treffen und Schnappschüsse anfertigen zu lassen, ist perdu. Anstelle des Shops befindet sich in der Switch-Variante dort nun Boris' Hütte. Den gutmütigen Totengräber kennen wir seit Ocarina of Time und er hat die auf den ersten Blick größte inhaltliche Neuerung des Spiels im Gepäck: Einen Dungeon Creator! Haben wir einen Dungeon abgeschlossen, wandern angepasste Versionen der einzelnen Räume in unser Bau-Inventar und lassen sich dort nach Belieben zu neuen Labyrinthen zusammensetzen. Weitere Räume lassen sich in Form von Kammersteinen auch an anderen Orten in der Welt entdecken. Zusätzlich zum freien Erstellen erwartet und eine Handvoll an Bastel-Herausforderungen, wo wir etwa bestimmte Formen nachbauen müssen oder einen Tempel, der sich innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe absolvieren lässt. Wer will, kann seine Kreation durch Effekte wie herabfallende Bomben und Deckengrapscher, die einen an den Tempeleingang zurückversetzen, wenn sie einen erwischen, noch erweitern. Besitzt man den Link's-Awakening-Amiibo, so kann man eine Schattenversion von Link in den Tempeln platzieren, die dem Helden das Leben schwermacht. An und für sich ist der Editor eine tolle Idee, mit der man definitiv eine Weile seinen Spaß haben kann. Ein Zelda-Gegenstück zu Super Mario Maker 2 darf man sich aber keineswegs erwarten. Nicht nur lassen sich die Räume nicht verändern, wir sind auch ziemlich nervigen Einschränkungen unterworfen. So können wir etwa nicht selbst entscheiden, zu welchem Ausgang ein Raum mit einer darin enthaltenen Treppe uns führt. Stattdessen werden die einzelnen Exits offenbar willkürlich miteinander verbunden, wenn man mehr als eine unterirdische Passage eingebaut hat. Ebenso können wir nicht entscheiden, in welchen Räumen Kisten stehen und was sie enthalten. Die letzte Truhe des Dungeons enthält prinzipiell immer den Schlüssel zum Bossraum und die davor werden, entsprechend der Menge an ebenfalls nicht frei setzbaren verschlossenen Türen, mit kleinen Schlüsseln und Rubinen gefüllt. Das macht effektives Bauen und zahlreiche potenziell spannende Konstruktionen wie etwa Labyrinthe mit verschiedenen Pfaden de facto unmöglich. Außerdem existiert keine Möglichkeit, unsere Dungeon-Meisterwerke online mit dem Rest der Welt zu teilen. Es ist lediglich möglich, seine Baudaten auf einen der zahlreichen verfügbaren Zelda-Amiibo zu speichern und sie somit in andere Versionen des Spiels zu übertragen. Das ist

Das Bauen der Dungeons bei Totengräber Boris klappt problemlos, ist allerdings sehr eingeschränkt. Unterschiedliche Pfade, frei setzbare Kisten und Co. sind nicht möglich.

Die Gefechte gegen die Endbosse wurden erweitert, sie sind aber noch immer sehr simpel. Hier hätten wir uns eine deutlichere Überarbeitung gewünscht.

bei einer tragbaren Konsole aber reichlich überflüssig. Immerhin: Auch wenn der Editor an sich nicht ganz das Gelbe vom Ei ist, so funktioniert das Basteln an sich doch problemlos. Als kreative Idee, die in einer erweiterten Fassung irgendwann einmal deutlich mehr Freiheiten und Möglichkeiten bietet, hat der Baukasten zudem definitiv Potenzial.

Prachtvoller Insel-Ausflug

Den augenscheinlichsten Unterschied des Remakes im Vergleich zum Original haben wir uns bis zum Schluss aufgehoben: Grafisch wurde natürlich kein Stein auf dem anderen gelassen. Obwohl wie erwähnt bezüglich der Struktur fast unverändert zum Game-Boy-Spiel, erstrahlt Link's Awakening auf der Switch in wunderschönem, zuckersüßen Glanz. Die Entwickler nutzen keinen der etablierten Stile, sondern verpacken das Abenteuer auf Cocolint in einen Look, der fast an ein großes Diorama voller Plastikfiguren erinnert. Alles wirkt wie aus einem Guss, Freund und Feind sehen herzallerliebst aus und man hat wirklich das Gefühl, von oben direkt auf eine kleine Welt hinabzugucken. Jeder einzelne virtuelle Meter sprüht nur so vor Details und ein geschicktes Spiel mit Schärfe und Unschärfe verleiht dem Inseltrip zusätzlichen Charakter. Uns ist bewusst, dass viele Spieler sich an dem Stil stören – ob er gefällt oder nicht, ist schlussendlich Geschmackssache. Wir raten aber jedem, sich darauf einzulassen, denn er passt einfach wie die Faust aufs Auge. Wer einmal Link dabei zugesehen hat, wie er einen Apfel von einem Baum pflückt und ihn fröhlich verspeist – ebenfalls eine Neuerung! –, der kann eigentlich kaum noch anders als sich in den knuddeligen Protagonisten und die prachtvolle Welt um ihn herum zu verlieben. Da verzeihen wir auch die teilweise deutlichen Ruckler, die vor allem dann auftreten, wenn wir von einem Gebiet ins andere wechseln; hier lädt das Spiel offenbar im Hintergrund nach. Genauso gelungen wie die Grafik ist zudem die Musik des Cocolint-Ausflugs. Schon die Originalstücke gehörten mit zu den besten Melodien, welche Zelda zu bieten hat, sie litten aber natürlich unter ihrem blechernen Midi-Klang. Auf der Switch dürfen wir ihnen endlich in der Qualität lauschen, die wir uns damals nur vorstellen konnten und es ist ein wahrer Ohrenschmaus!

Ein Abenteuer für die Ewigkeit

Vielleicht kam es bisher schon raus: Wir mögen, was Nintendo und Entwickler Grezzo auf der Switch aus The Legend of Zelda: Link's Awakening gemacht haben, wir mögen es sogar sehr gerne. Das Abenteuer hat den Test der Zeit bestanden und wurde massiv verbessert und aufgewertet, sodass man ihm sein Alter zu keinem Zeitpunkt anmerkt. Kleine Kritikpunkte wie die Bosskämpfe, Ruckler, der ausbaufähige Dungeon Creator und die trotz Neuerungen nach wie vor vergleichsweise kurze Spielzeit von etwa zehn bis 15 Stunden stören nur geringfügig. Link's Awakening ist Pflichtkauf für jeden Switch-Besitzer, egal, ob er das Original kennt. Breath of the Wild hat die Zelda-Serie in neue, spannende Gefilde geführt. Link's Awakening zeigt, wie gut es manchmal aber auch tut, wieder nach Hause zu kommen. **Lukas Schmid**

Das Spiel sieht einfach brillant aus! Jeder Quadratzentimeter der Spielwelt sprüht vor Charme und der Diorama-Look passt perfekt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nach 26 Jahren habe ich mich erneut in Links Abenteuer auf der Insel Cocolint verliebt!"

The Legend of Zelda: Link's Awakening ist eines jener Spiele, bei denen ich sofort ein wohliges Gefühl in der Magengegend bekomme, wenn ich daran denke. Kein Wunder, war es doch eines meiner ersten eigenen Videospiele und eines, welche meine Leidenschaft bezüglich des Mediums mehr geprägt hat als sonst irgendein Titel. Insofern war meine Vorfreude auf das Switch-Remake natürlich gewaltig, allerdings gemischt mit der Frage: Ist's denn wirklich so gut, wie ich es in Erinnerung habe? Taugt Link's Awakening nicht nur als mit Nostalgie getränkter Klassiker, den ich alle paar Monate noch einmal erlebe, sondern auch als eigenständiges, modernes Spiel? Oder scheinen das Alter und die Tatsache, dass es auf dem Game Boy mit seinen zwei Aktionstasten seinen Ursprung hat, zu stark durch? Nun, nach meiner geradezu magischen Zeit mit dem Abenteuer kann ich beruhigt bestätigen, dass Links Ausflug nach Cocolint auch als Remake famos funktioniert. Die Welt ist fantastisch gestaltet, die Dungeons und Rätsel variantenreich und die Atmosphäre absolut einmalig. Hinzu kommen zahlreiche sinnvolle Anpassungen und der nett gemachte Dungeon-Baukasten. Klar, im Kern ist der Titel simpler als ein A Link to the Past und einige Aspekte wie die schwachen Bosskämpfe hätten eine noch deutlichere Frischzellenkur vertragen. Außerdem bin ich persönlich nicht ein solcher Purist, dass ich der Idee einiger neuer Dungeons oder sonstiger größerer frischer Inhalte kritisch begegnet wäre. Das sind aber nur minimale Makel in einem grandiosen Spiel, das ich sowohl für alte Hasen als auch für Nintendo-Neulinge uneingeschränkt empfehlen kann. Da fällt mir die Wartezeit auf Breath of the Wild 2 gleich ein ordentliches Stück leichter!

Infos

Termin:	20. September 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Grezzo
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Brillant umgesetzter Grafikstil
- ✚ Wundervolle Musikstücke
- ✚ Sinnvolle Komfortverbesserungen und Anpassungen
- ✚ Zahlreiche neue Sammelgegenstände
- ✚ Einzigartige, melancholische Atmosphäre
- ✚ Eine der gelungensten Zelda-Storys überhaupt!
- ✚ Toll gestaltete Spielwelt voller Geheimnisse
- ✚ Hervorragendes Dungeon-Design
- ✚ Heldenmodus sorgt für mehr Anspruch
- ✚ Unterhaltsamer Dungeon Creator …
- ➖ … jedoch mit starken Einschränkungen
- ➖ Teils deutliche Ruckler
- ➖ Bosse trotz Anpassungen zu einfach
- ➖ Reine Story-Spielzeit recht kurz

Wertung

9/10

„Vorhaben geglückt: Link's Awakening strahlt im neuen Jahrtausend genauso wie 1993!"

DRAGON QUEST 11 S

STREITER DES SCHICKSALS – DEFINITIVE EDITION

Rollenspiel Nicht nur der Titel des RPGs von Square Enix wurde deutlich erweitert. Die Definitive Edition des 2017 erstmals erschienenen Spiels bietet massig neue Inhalte!

Berichtet man normalerweise über Nintendo-Switch-Portierungen aktueller Titel, geht es meist vor allem um die Vorteile des Spielens außer Haus und darum, wie groß die technischen Einschränkungen gegenüber den Fassungen für PS4, Xbox One und PC sind. Nicht so im Falle von Dragon Quest 11 S. Die Definitive Edition macht ihrem Namen alle Ehre und hält Unmengen an neuen Features für uns bereit. Da ist die neue, von einem Orchester aufgenommene musikalische Untermalung erst der Anfang.

Alltag eines Helden

Unser Abenteuer beginnt in einem kleinen Dorf namens Kieslingen im Lande Edria. An unserem 16. Geburtstag kommt es während einer traditionellen Zeremonie zu einem Unfall, bei dem wir beinahe unser Leben verlieren – stattdessen aber dank eines auf einmal aufleuchtenden Symbols auf unserem Handrücken gerettet werden. Was hat es damit auf sich und vor allem: Wer sind wir wirklich? Um diese Frage zu klären und um natürlich genretypisch die Welt zu retten, begeben wir uns auf eine große und gefährliche Reise, die zig Stunden brillanten Rollenspiel-Spaß bietet.

Zusammen statt einsam

Auf unserer Mission besuchen wir verschiedene Dörfer und Städte, bekämpfen mächtige Feinde zur See und zu Land und sammeln neue Verbündete für unseren Kampf gegen das Böse. Dragon Quest 11 hat auch keine Angst davor, etwas ernstere Töne anzuschlagen, und liefert uns einige bedrückende Themen und Wendungen. Neu in der Definitive Edition dabei sind einige charakterspezifische Handlungsstränge für unsere Gruppenmitglieder, welche die Story etwas detailreicher gestalten und die Bindung zu unseren Gefährten erhöhen. Mehr Immersion gibt's dank zusätzlicher vertonter Dialoge für unsere aktiven Teammitglieder, die uns nun auch sichtbar in der Spielwelt folgen. Weiterhin stehen uns neue Heiratsoptionen zur Verfügung, darunter auch männliche Figuren wie Erik. Auch für die, die Dragon Quest 11 bereits durchgespielt haben, wird es also ein paar neue handlungsrelevante Elemente

Die Definitive Edition bietet uns neue charakterspezifische Handlungsstränge für die Kumpane, welche die Geschichte um etliche Stunden erweitern.

Sind wir trotz der Sprintfunktion mal zu langsam unterwegs, geht's mit ein paar Pferdestärken mehr schon deutlich geschwinder voran.

Viele verschiedene Händler stehen uns in Dragon Quest 11 zur Verfügung. Es lohnt sich immer, nachzusehen, was sie gerade im Angebot haben.

Diverse Monster können, nachdem wir sie besiegt haben, von uns zur Fortbewegung genutzt werden. Dieser eiförmige Roboter ist definitiv unser Favorit.

geben. Nicht zu vergessen: ein als „Voice Drama" bezeichneter, angekündigter DLC, welcher uns mehr Hintergrundinformationen zu den einzelnen Figuren gibt. Was genau wir uns darunter vorstellen können, ist noch nicht klar.

Schnelle Schelle

Während unseres Abenteuers in der offenen Spielwelt und in den Dungeons begegnen wir natürlich auch zahlreichen Monstern. Diese bekämpfen wir in rundenbasierten Gefechten. Der Flinkheitswert entscheidet, welcher Charakter oder Kontrahent zuerst angreifen darf. Dann gilt es, mit hübsch animierten Fähigkeiten den Feinden den Garaus zu machen. Wenn wir mal keine Lust auf ein Gemetzel haben, können wir die normalen Monster auch einfach umgehen. Allen Gegnern sollte man jedoch nicht ausweichen. Im Spiel treffen wir nämlich auf einige Bossgegner, denen wir nicht aufgrund von mangelnden Erfahrungspunkten unterliegen möchten. Wirklich viele Kämpfe braucht es dankenswerterweise nicht, um mit unseren Feinden mithalten zu können – ausgiebige Grinding-Orgien sind also nicht notwendig. Für jene, die so gar keine Lust auf normale Gemetzel haben, bietet die Definitive Edition zudem ein kleines Trostpflaster. Kämpfe lassen sich entweder in normaler, schneller oder jetzt auch in sehr schneller Geschwindigkeit bestreiten, was das allgemeine Spieltempo gehörig erhöht. Für ein schnelleres Tempo sorgt außerdem zum einen, dass sich Zwischensequenzen jetzt auch beim ersten Mal ansehen, überspringen oder automatisch abspielen lassen. Zum anderen erhalten wir im Verlauf der Handlung eine Pferdeglocke, mit der wir unser getreues Ross überall auf der Welt zu uns rufen können. Apropos reiten: Auch auf die Rücken einiger Monster, sogar noch mehr als in der originalen Version, können wir uns nach erfolgreicher Auseinandersetzung schwingen. Feinde, die von uns geritten werden können, werden mit einem goldenen Schimmer gekennzeichnet. Jedem unserer Gruppenmitglieder lässt sich eine Taktik zuweisen, welche das Verhalten im Kampf bestimmt. Stellen wir unsere Magierin Veronika auf „Gnadenlos sein" ein, so bombardiert sie unsere Feinde mit einer Vielzahl an Schadenszaubern. Serena hingegen überlassen wir das Heilen unserer Wunden. So können wir die Scharmützel auf Wunsch fast vollständig automatisch – und sehr schnell – ablaufen lassen. Für Bosskämpfe empfiehlt es sich jedoch, alle Figuren selbst zu kontrollieren, da die KI den meisten stärkeren Gegnern unterlegen ist. Sollten wir bei einem Bosskampf trotzdem mal sterben, so landen wir beim letzten automatisch angelegten Speicherstand. Solange wir noch mindestens eine lebende Figur habt, welche nicht mal unser Held selbst sein muss, heißt es auch nicht „Game Over". Den Rest unserer Gruppe können wir entweder an einem der zahlreichen Engelsschreine oder später im Spiel mittels eines Zaubers wiederbeleben.

Looten und Leveln

Für jeden erfolgreich abgeschlossenen Kampf erhalten wir Erfahrungspunkte, Gold und ab und zu auch Materialien zum Herstellen verschiedener Gegenstände. Neu in der Switch-Version: Wir können auch unterwegs craften. Mit jedem Stufenaufstieg erhöhen sich Attribute wie Stärke automatisch und wir erhalten Talentpunkte. Jede Figur verfügt über einen eigenen Talentbaum, wodurch wir sie nach unseren Wünschen anpassen können. Der Zirkusakrobat Rionaldo etwa verlässt sich auf seinen Charme und sein Bühnentalent, der Dieb Erik setzt

Auf dem Weg zum Heldenruhm stellen sich uns natürlich regelmäßig die ikonischen Schleime in den Weg.

Um gegen die mächtigen Bossgegner zu bestehen, lohnt es sich, von unserem gesamten Zauberarsenal Gebrauch zu machen.

Jede unserer Figuren verfügt über einen ganz eigenen Talentbaum. Unser Held kann sich sowohl mächtiger Zweihänder als auch Schwert und Schild bedienen.

Sollte eines unserer Gruppenmitglieder während unseres Retro-Abenteuers sterben, werden wir von seinem Sarg begleitet. Charmant!

Das Dragon-Quest-1-Dorf, in welches wir durch eines der Zeitportale in der Haupthalle Ticklingens gelangen, sorgt für pure Nostalgie.

eher auf Heimlichkeit und Messer. Man kann zwar versuchen, eine Art Allrounder zu erschaffen, wirklich empfehlenswert ist das jedoch nicht. Stattdessen sollte man sich vorerst auf eine Talentreihe konzentrieren, da weiter hinten auch stärkere Talente verborgen liegen. Im weiteren Spielverlauf erhalten wir jedoch genügend Talentpunkte, um wahre Angriffs- respektive Heilungsmaschinen zu erschaffen. Wer mit den gewählten Talenten nicht zufrieden ist, kann diese übrigens bei einem der Engelsschreine gegen ein Entgelt zurücksetzen. Wir können unsere Begleiter zudem nicht nur über Talente individualisieren, sondern auch über neue kosmetische Gegenstände, mit denen sich jedoch lediglich das Aussehen unserer Figuren verändern lässt. Selbstverständlich können wir für Prinzessin Jade ein Häschenkostüm freischalten. Was auch sonst?

Oldschool ist auch cool

Eine der größten Neuerungen der Definitive Edition ist der 2D-Modus, dank dem wir das gesamte Spiel in herzallerliebster Retro-Optik erleben können. Dieser Modus war bisher der 3DS-Fassung des Abenteuers vorbehalten, welche jedoch niemals außerhalb Japans erschienen ist. Um zu diesem Grafikstil zu wechseln, müssen wir lediglich einen Engelsschrein besuchen und die entsprechende Option auswählen. Jedoch lässt uns das Spiel nicht dort weitermachen, wo wir aufgehört haben, sondern schickt uns an den letzten Handlungspunkt zurück. Das liegt vermutlich daran, dass die Größenverhältnisse der Welt in 2D ganz anders sind als in 3D. Die Welt von Dragon Quest 11 wurde auf jeden Fall auch in der Retro-Variante wunderschön gestaltet und umgesetzt. Man erkennt sofort, wo man sich befindet, wenn man von 2D auf 3D schaltet und umgekehrt. Die Entwickler haben sozusagen ein zweites Spiel in Dragon Quest 11 S geschaffen. Vertonte Dialoge erwarten uns während unseren Retro-Ausflügen zwar nicht, die neue großartige Orchestermusik bleibt jedoch erhalten.

Noch mehr Retro!

Außerdem neu mit dabei ist das 2D-Dorf Ticklingen. Nach Ticklingen gelangen wir relativ früh im Spiel im Verlauf der normalen Handlung. Im Zentrum der Gemeinde stehen einige Portale bereit, mit denen wir in die Vergangenheit reisen können. Das heißt: Wir spielen Abschnitte aus alten Dragon-Quest-Teilen nach, inklusive aller Einschränkungen, welche die ikonischen Abenteuer mit sich bringen. Im Dragon-Quest-1-Dorf können wir beispielsweise keine zwei Schritte gehen, ohne in einen Kampf gezogen zu werden. Das Dragon-Quest-2-Portal schickt uns in eine Stadt, die vollständig von Hunden bewohnt wird, alle mit ganz eigenem Dialog! Mehr Kapitel für die einzelnen Spiele erhalten wir, indem wir die sogenannten Zeitwörter in Erfahrung bringen, die wir bei den über die Spielwelt verstreuten Bewohnern Ticklingens in Erfahrung bringen. Man merkt sofort, dass einiges an Herzblut in diesen ganz schön umfangreichen neuen Spielabschnitt geflossen ist!

Die Seekarte zeigt uns alle Häfen, die wir mit unserem Schiff, das den schönen Namen „Schmucke Stute" trägt, ansteuern können.

Sobald wir Zugang zu unserem Schiff haben, kommen wir an vorher unerreichbare Orte. Auch auf See sind wir jedoch nicht vor gefährlichen Monstern sicher.

An diesen Statuen können wir nicht nur speichern und unsere gefallenen Verbündeten wiederbeleben, sondern auch in den 2D-Modus wechseln.

In diesem Menü können wir die Aufstellung unserer Gruppe ändern, auch mitten im Kampf. Gegen schwierige Gegner nutzen wir immer die passende Aufstellung.

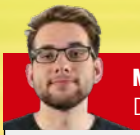
Schatz, die Switch brennt

Die Switch-Umsetzung bringt neben den genannten und mannigfaltigen weiteren neuen Inhalten, die aufzuzählen hier den Rahmen sprengen würde, auch einige Makel mit sich. Vor allem in Gebieten mit aufwendigen Wettereffekten wie einem Schneesturm kam es während unseres Tests zu Rucklern. Auch einige Spielabstürze nagten an unserem Nervenkostüm, welche dank des Autosave-Features jedoch keine gravierenden Auswirkungen mit sich brachten. Trotzdem war es mehr als nur störend, als das Spiel relativ spät in der Story innerhalb von wenigen Minuten satte fünf Mal abstürzte. Ob das an unserer Version respektive Konsole liegt oder ein allgemeines Problem ist, können wir nicht sagen. Zusätzlich sieht das Spiel auf der Nintendo Switch logischerweise nicht ganz so schick aus wie auf der Playstation 4. Dafür gibt's einen Fotomodus! Auch die Weitsicht respektive die Distanz, ab der Umgebungsobjekte, NPCs und Feinde angezeigt werden, fällt sehr gering aus. Man merkt, dass die Switch mit Dragon Quest 11 S an ihre Limits kommt, da die Konsole während unserer Zeit mit dem Spiel auch merklich heiß wurde. Angesichts der zahlreichen neuen Features und einer trotz allem beeindruckenden Grafikleistung sind diese Einschränkungen aber verschmerzbar.

Content, so viel Content!

Neben der Hauptstory von Dragon Quest 11 erwarten uns einige Nebenmissionen, die nicht ganz an die Qualität der Haupthandlung heranreichen, jedoch für eine wirklich beeindruckende Spielzeit sorgen. Und auch, wenn wir je nach Erkundungslust nach circa 50 bis 80 Stunden den Abspann bewundert haben, ist das Spiel noch lange nicht zu Ende und es erwarten uns noch einige weitere Stunden an storyintensivem Endgame-Content. Der Weg zum Finale ist an sich übrigens nicht sonderlich schwierig, jedoch kann man mithilfe der sogenannten „Drakonischen Spielregeln" den Schwierigkeitsgrad höher schrauben. In der Switch-Version stehen uns auch generell ein paar weitere Härtegrade zur Verfügung. So können Dorfbewohner uns über wichtige Informationen etwa anlügen, Händler beziehungsweise Gegenstände nicht mehr nutzbar sein und vieles mehr. Alte Qualitäten und zahlreiche neue Dinge zum Liebhaben: Dragon Quest 11 S ist sowohl für Kenner der Reihe als auch für Neueinsteiger und all jene, die bereits die normale Version gespielt haben, ein tolles Abenteuer mit einer spannenden Geschichte, dem charmanten Dragon-Quest-Look – jetzt auch komplett in Retro-2D – und sympathischen Charakteren. **Daniel Link**

Mit dem Fotomodus können wir unsere Emotionen zum laufenden Spielgeschehen perfekt darstellen.



MEINUNG
Daniel Link

„Dragon Quest 11 S ist wahrlich die definitive Edition des großartigen Japano-RPGs."

Dragon Quest 11 war schon zur Erstveröffentlichung 2017 ein fantastisches Rollenspiel. Mit der Definitive Edition hat Square Enix so gut wie jeden Makel des Urspiels beseitigt und bringt uns die beste Version eines der besten JPRGs der letzten Jahre. Dragon Quest 11 S bietet viele große Neuerungen wie den Retro-Modus und die großartige Orchestermusik, aber auch einige sinnvolle Komfortänderungen. Vor allem die Möglichkeit, Gefechte blitzschnell abspielen zu lassen, hat es mir angetan. Diese Version lässt wirklich wenig zu kritisieren übrig, außer vielleicht, dass es immer noch keine deutsche Sprachausgabe gibt sowie einige technische Gebrechen. Die charmant erzählte Story bietet allerhand interessante Wendungen und Charaktere im gewohnt gelungenen Dragon-Quest-Look. Egal, ob ihr Einsteiger in die Serie seid oder bereits Dragon-Quest-Veteranen, die Definitive Edition von Dragon Quest 11 wird euch viele Stunden Spaß bereiten.

Infos

Termin:	27. September 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix, Toylogic, ORCA
Preis:	59,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Toller Dragon-Quest-Look
- ✚ Großartiger Soundtrack
- ✚ Gelungenes Kampfsystem
- ✚ Komplett im Retro-Look spielbar
- ✚ Spannende Handlung
- ✚ Viele Komfort-Änderungen im Vergleich zum Original
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Nicht ganz so hübsch wie auf der PS4
- ➖ Einige nervige Ruckler
- ➖ Häufige Spielabstürze

Wertung

9/10

„Pures JRPG-Vergnügen in der besten Version eines grandiosen Rollenspiels."

NI NO KUNI
DER FLUCH DER WEISSEN KÖNIGIN

Rollenspiel Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin für Nintendo Switch ist die Portierung einer verbesserten PS3-Version eines DS-Spiels. Wie kompliziert! Ob der Titel etwa acht Jahre nachdem ersten Release noch überzeugen kann?

Die Remaster-Fassung von Ni no Kuni: Der Fluch der Weißen Königin ist endlich da! Zumindest, wenn man eine Playstation 4 oder einen PC besitzt. Nintendo-Enthusiasten müssen sich mit einem simplen Port der PS3-Version von 2011 abfinden. Da stellt sich natürlich die Frage, ob sich der Kauf der Switch-Version ohne verbesserte Grafik oder anderen Schnickschnack überhaupt lohnt.

Willkommen in Motorville!

Doch nicht nur Nintendo-Fans blasen bei Ni no Kuni Trübsal. Auch Oliver, dem Protagonisten des Rollenspiels, könnte es besser gehen. Der Junge tüftelt mit seinem besten Freund Philip liebend gerne an motorisierten Fahrzeugen, doch bei einer Probefahrt geschieht ein Unglück und Olivers Mutter stirbt an den Folgen des Zwischenfalls. Gerade als unser Held sämtliche Hoffnung aufgeben möchte, erwecken dessen Tränen sein getreues Stofftier zum Leben. Die Fee namens Tröpfchen – wegen des großartigen walisischen Dialekt übrigens der Hauptgrund, die englische Synchronisation zu verwenden – wurde von dem bösartigen Dschinn Shadar als Plüschversion in unsere Welt verbannt. Tröpfchen verrät: Anscheinend haben wir die Macht, Shadar aufzuhalten und können gleichzeitig auch noch unsere Mutter retten. Das muss man uns natürlich nicht zweimal sagen und wir machen uns auf in das Fantasy-Reich Ni no Kuni.

Und tschüss Motorville!

Shadar hat nicht nur Tröpfchen Böses angetan. Viele Menschen in der Feenwelt leiden an einem gebrochenen Herzen. Was bei uns schon kein allzu angenehmes Gefühl ist, hat in Ni no Kuni noch größere Auswirkungen. Den Leuten wird sozusagen die Lebensenergie ausgesogen und sie sind zu nichts mehr zu gebrauchen. Als angehender Zauberer und genretypischer Weltenretter machen wir es zu unserer Pflicht, den Menschen zu helfen. Wir bereisen also die riesige, wunderschöne Spielwelt, erlernen mächtige Zauber und sammeln Verbündete in unserem Kampf gegen das Böse.

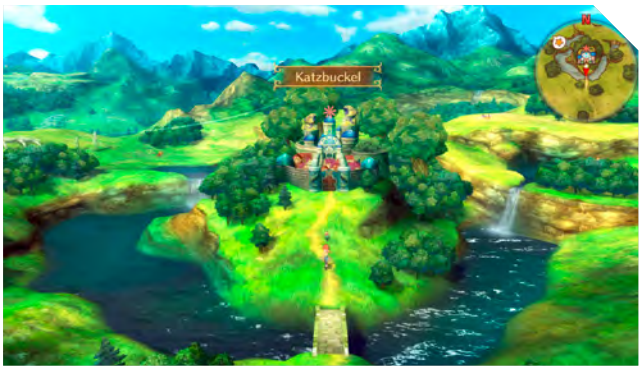
Alleine kämpfen ist öde

Verbündete, besser gesagt Vertraute, spielen eine große Rolle in Ni no Kuni. Jede unserer Figuren kann drei Vertraute ausrüsten. Das sind kleine Kreaturen, die wir für uns in den Kampf schicken können und die jeweils über besondere Talente verfügen. Unser erster Minion ist beispielsweise in der Lage, Flächenschaden auszuteilen. Geht einem unserer Vertrauten mal die Puste aus (das erkennen wir an einer eigenen Ausdaueranzeige), müssen wir ihn auswechseln. Selbstverständlich sammeln all unsere tapferen Krieger Erfahrungspunkte, wodurch Attribute wie Stärke anwachsen. Außerdem können wir sie in unserem Kreaturenkäfig füttern, was spezifischen Werten einen Bonus verleiht. Doch auch ohne Verbündete ist das Kampfsystem von Ni no Kuni recht simpel gehalten. Wir verfügen über Aktionen wie Angriff, Verteidigen und Fähigkeiten. Oliver ist ein wahrer Allrounder, der sowohl Offensiv- als auch Defensivzauber beherrscht. Im Spielfeld können wir uns frei bewegen und so gegnerischen Angriffen ausweichen.

Mit dem neuen verzauberten Gewand unterscheiden wir uns in der magischen Welt von Ni no Kuni gar nicht mehr von den anderen Bewohnern Katzbuckels.

Diese magische Phiole enthält alle Herzstücke, die wir während unseres Abenteuers sammeln, um den Menschen mit gebrochenem Herzen zu helfen.

In Gefechten kann einer unserer drei ausgerüsteten Vertrauten für uns das Kämpfen übernehmen. Wir können angreifen, uns verteidigen und Fähigkeiten einsetzen.



Auf der Oberwelt bewegen wir uns auf einer hübsch gestalteten Karte in der Vogelperspektive. Das nächste Königreich ist nur einen Katzensprung entfernt.

Künstliche „Intelligenz“

Zwei weitere Recken schließen sich im Verlauf von Ni no Kuni unserer Reise an. Im Kampf sind wir also zu dritt, plus jeweils drei Vertraute. Und jede der zwölf Figuren möchte angemessen ausgerüstet werden! Die KI unserer Gesellen ist ziemlich durchwachsen, strategisches Vorgehen ist kaum möglich. Unsere Party-Mitglieder schicken selten ihre am besten geeigneten Verbündeten in die Schlachten und Zauber werden von unseren computergesteuerten Freunden nur sparsam genutzt. Wenn wir ihnen nicht genug hochwertige Ausrüstung für eine angemessene Offensive und Defensive an die Hand geben und damit ihre Intelligenz-Defizite ausgleichen, sind sie in den Gefechten de facto hilf- und nutzlos. Über die zum Kauf von helfendem Equipment notwendige Währung Gold verfügen wir jedoch im Normalfall nicht gerade im Überfluss, was es schwer macht, jeden unserer Freunde entsprechend auszurüsten. Ordentliches Haushalten ist also unabdingbar – im JRPG-Genre nicht unbedingt ein weit verbreiteter Umstand! Da das Spiel jedoch nicht allzu anspruchsvoll ist und einen einfachen Schwierigkeitsgrad bietet, verhindert auch mieses Goldmanagement keinen Sieg über die diversen Bossgegner.

Remaster oder Port?

Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin wurde in Zusammenarbeit mit Studio Ghibli geschaffen, das die meisten wohl durch Filme wie Mein Nachbar Totoro oder Chihiros Reise ins Zauberland kennen. Das Spiel steckt voller wunderschön gestalteter Gebiete, Figuren und vor allem Zwischensequenzen. Leider lässt sich der Ghibli-Charme auf der Nintendo Switch nicht ganz so genießen, wie es am PC oder der PS4 möglich wäre. Auf der Switch und ohne die Remaster-Vorzüge erwarten uns wie anno dazumal nämlich lediglich 30 Bilder pro Sekunde, in Zwischensequenzen manchmal sogar noch weniger. Shadar ist hier anscheinend nicht der einzige Herzensbrecher, Square Enix lässt die Nintendo-Fans mit einer inferioren Fassung eines ansonsten wirklich tollen Abenteuers im Regen stehen.

Nur für Hardcore-Nintendo-Spieler

Ni no Kuni ist visuell, gameplay- und storytechnisch prinzipiell ein wahrer Genuss für Freunde des JRPG- und Rollenspielgenres. Angesichts der verbesserten Grafik und Performance sollte also jeder, der die Möglichkeit hat, zur PC-respektive PS4-Version des Spiels greifen. Besitzt man jedoch ausschließlich eine Nintendo Switch, wird man den fehlenden Anpassungen zum Trotz auch mit dem unverbesserten Port eine Menge Spaß haben, denn das Spiel kann etwa acht Jahre nach dem PS3-Release immer noch überzeugen. Wer aber diesen Monat nur die Anschaffung eines Rollenspiels auf der Switch plant, ist mit Dragon Quest 11 S ein wenig besser bedient. **Daniel Link**

Nicht nur die Spielwelt, auch die animierten Zwischensequenzen und Figuren strotzen nur so vor Studio-Ghibli-Charme.

MEINUNG
Daniel Link

„Ni no Kuni ist immer noch ein großartiges Rollenspiel, jedoch sollte man zur PC- oder der PS4-Fassung greifen.“

Ni no Kuni. Ein JRPG in Zusammenarbeit mit den talentierten Köpfen von Studio Ghibli. Da kann man eigentlich nichts falsch machen. Und macht man bei einem Kauf des Titels auch nicht. Die Switch-Version leidet zwar enorm unter den technischen Limitierungen und zumindest bei Zwischensequenzen hätte man darauf achten können, dass die 30-Frames-Marke nicht unterschritten wird. Trotzdem ist Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin durch seine spannende Handlung, die wunderschöne Spielwelt, die gelungene Vertonung und die ansprechenden Charaktere auch im Jahr 2019 noch ein unterhaltsames Rollenspielerlebnis und zumindest für Besitzer eines PCs beziehungsweise einer Playstation 4 auch ein grafischer Comic-Leckerbissen.

Infos

Termin:	20. September 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Level-5
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wunderschöne Spielwelt
- ✚ Großartiger Soundtrack
- ✚ Angenehmes Kampfsystem
- ✚ Interessante Handlung
- ➖ KI allgemein recht nutzlos
- ➖ Auf der Switch fehlende Remaster-Upgrades
- ➖ Keine deutsche Vertonung

Wertung

7/10

„Wunderschön gestalteter Rollenspielspaß, jedoch ohne Remaster-Vorzüge“

MARIO KART TOUR

Rennspiel Bock auf Mario Kart? Dann bleibt bei den Konsolenspielen. Mario Kart Tour ist leider exakt die Enttäuschung, die nach der Beta im Mai zu erwarten war.

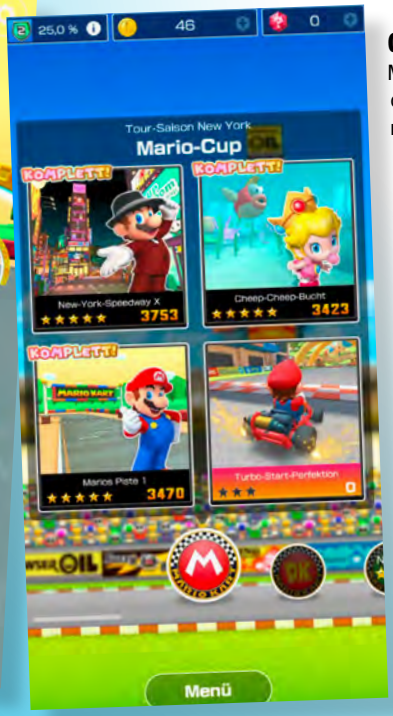
Nun also hat mit Mario Kart die nächste traditionsreiche Nintendo-Serie den Sprung in die Mobile-Welt der Smartphones, Tablets und Co. geschafft. Und wie im Vorfeld befürchtet, hat das Spiel das nicht überstanden, ohne Schaden zu nehmen in Form von typischen, nervigen Mobile-Game-Mechaniken und überzogener Preise für aufdringliche In-App-Käufe. An dieser Stelle fassen wir uns zum Gameplay kurz, denn das haben wir in einer Vorschau bereits sehr ausführlich behandelt. Fokussieren wir uns stattdessen lieber auf das System der Touren sowie die Monetarisierung.

Das Touren-System

In Mario Kart Tour fahrt ihr Strecken nicht einfach nach freiem Belieben, stattdessen befindet sich das Game in aufeinanderfolgenden Touren von jeweils zwei Wochen Dauer. Den Beginn zum Release macht die New-York-Tour. Jede Tour besteht aus einer Vielzahl von Rennen und Rennmissionen, die ihr absolvieren müsst, dafür gibt es verschiedene Belohnungen wie Münzen, Rubine und neue Inhalte wie Fahrer, Gleiter und Karts. In jeder Tour gibt es einzigartige Inhalte zum Freischalten, bei der Tour durch New York City zum Beispiel Musiker-Mario und Pauline als Fahrer. Abhängig von der bei Rennen und Missionen erreichten Punktzahl erhaltet ihr zudem große Sterne, welche diese neuen Inhalte freischalten, sowie weitere Rennen und Missionen. Immerhin: Ein Ausdauersystem mit Herzen wie beispielsweise in Dr. Mario World gibt es in Mario Kart Tour nicht.

Mario Kart Tour bietet zahlreiche Strecken vergangener Mario-Kart-Ableger.

Bei den Rennmissionen erledigt ihr spezielle Aufgaben. Durchfahrt zum Beispiel eine Anzahl von Ringen.



Zwei Wochen dauert eine Tour, so lange habt ihr Zeit, deren Rennen zu bewältigen.

Gacha: Die Röhre

Mit Rubinen könnt ihr jederzeit die Röhre aktivieren; diese spuckt Fahrer, Karts und Gleiter aus, und zwar zufällig. Besitzt ihr den ausgegebenen Inhalt bereits, steigt dieser im Level, eine Garantie für beispielsweise neue Fahrer im Gegenzug für eure wertvollen Rubine gibt es nicht. Apropos wertvoll: Einige Rubine verdient ihr durchs Spielen, viel mehr davon könnt ihr aber für echtes Geld kaufen. Die Preise liegen zwischen 2,29 Euro für 3 Rubine und 74,99 Euro für 135 Rubine. Bei einer Gebühr von fünf Rubinen pro Röhrenaktivierung sind das stolze 3,82 Euro mit Rubinen des

kleinsten und immer noch ebenso stolze 2,77 Euro mit Rubinen des größten Pakets. Ein viel zu hoher Preis dafür, dass ihr nicht den geringsten Einfluss darauf habt, was die Röhre ausspuckt oder ob ihr überhaupt etwas Neues bekommt. Dass der wahre Preis einer Röhrenaktivierung über den Umweg der Premiumwährung verschleiert wird, ist zudem verwerflich. Oder würdet ihr die Röhre bedenkenlos aktivieren, wenn ihr dafür jedes Mal drei Euro oder noch mehr bezahlen müsstet? Wohl kaum.

Pakete und Gold-Pass

Das war natürlich längst noch nicht alles: Jede Tour wartet mit einem Paket auf. Dieses besteht bei der New-York-Tour aus 45 Rubinen, Mario als Fahrer und fünf Sternentickets für den Goldrausch-Modus und kostet happige 21,99 Euro – ein unglaublicher Preis für so wenig digitalen Inhalt. Ihr könnt außerdem den sogenannten Gold-Pass abonnieren, das kostet monatlich 5,49 Euro. Dafür bekommt ihr die Möglichkeit, Extra-Belohnungen beim Absolvieren von Touren freizuschalten, außerdem dürft ihr euch an speziellen Gold-Missionen versuchen und bei Erfolg Gold-Abzeichen ergattern, zudem haben nur Abonnenten Zugriff auf die 200ccm-Klasse.

Spielerisch nett

Immerhin: Grundsätzlich lässt sich Mario Kart Tour auf dem Smartphone-Touchscreen ganz gut spielen. Es gibt mehrere Steuerungsmethoden und Fahrhilfen, die allesamt simpel sind und schnell in Fleisch und Blut übergehen. Wer allerdings schon mal ein Konsolen-Mario-Kart gespielt hat, insbesondere Mario Kart 8 (Deluxe), der wird sich sehr schwertun mir Mario Kart Tour, weil es der Mobile-Version gefühlt enorm an Geschwindigkeit mangelt sowie an Präzision und „Knackigkeit“ bei der Steuerung. Die neuen von Städten wie New York inspirierten Strecken sind nett, würden sich in Mario Kart 8 Deluxe auf der Switch aber deutlich besser machen. Die New-York-Tour enthält viel Abwechslung durch unterschiedliche Strecken und nette Rennmissionen, auch das würden wir lieber in einem Konsolen-Ableger auf der Switch sehen. Fahrer, Karts und Gleiter zu sammeln und aufzubessern kann durchaus motivieren. Einen Multiplayer gibt es zum Start nicht, er wurde aber per Update angekündigt.

Eine Enttäuschung

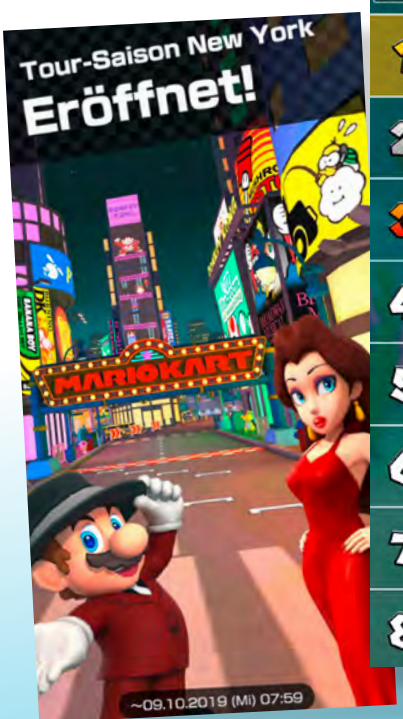
Ist Mario Kart Tour eine Enttäuschung? Jemand, der Mario Kart schon auf einer Konsole gespielt hat, vielleicht sogar einen der neueren Ableger, ja, der wird definitiv enttäuscht. Serienneulinge haben sicher etwas mehr Spaß mit dem Mario Kart für Android und iOS. Aber auch die werden durch das Gacha-Prinzip, andere nervige Mobile-Game-Mechaniken und die völlig überzogenen Preise für Rubine und Pakete gegängelt. Es ist offiziell: Während Nintendo auch heute noch im Konsolen-Bereich ein Garant für Qualität, wohlbedachte Geschäftsmodelle, Familienfreundlichkeit, geniale Spiele-Meisterwerke, absolut faire Preise und viele weitere löbliche Qualitäten ist, zeigt sich das Unternehmen im Mobile-Gaming-Bereich von der exakt anderen Seite. Mario Kart Tour ist ein typisches Mobile-Game mit allen seinen nervigen und negativen Seiten und einzig und allein dazu gemacht, den Gewinn zu maximieren auf Kosten von Spielspaß und Qualität.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Als lebenslanger Nintendo-Spieler und Mario-Kart-Fan bin ich echt enttäuscht.“

Ach, Nintendo. Ich kann euch ja verstehen, ihr wollt und müsst Geld verdienen. Tut ihr ja mit der Switch und deren Spielen auch und nicht gerade wenig. Hier seid ihr im modernen Spielemarkt ein echter Leuchtturm der fairen Preisgestaltung, tollen Inhalte, Familienfreundlichkeit … ihr habt eure Problemchen, seid aber sympathisch, freundlich, nett und fair, meistens zumindest. Im Mobile-Bereich seid ihr mit Super Mario Run vor gar nicht langer Zeit noch genauso gestartet, habt euch dann aber in diesem Segment ziemlich schnell zu dem entwickelt, was ihr eigentlich nie sein wolltet: das Gegenteil all eurer ideellen Werte. Mario Kart Tour ist nicht als spaßiges Rennspiel gebaut, sondern in erster Linie als Geldmach-Maschine. Das ist enttäuschend, besonders für lebenslange Nintendo-Fans und Mario-Kart-Liebhaber wie mich.



Neue Strecken in Mario Kart Tour basieren auf echten Städten wie New York City.

In Mario Kart Tour fahrt ihr Rennen zu acht, nicht wie bei Mario Kart 8 (Deluxe) mit zwölf Fahrern.

Items setzt ihr per Fingertipp oder Wisch nach oben/unten ein, je nach Richtung.

Infos

Termin:	25. September 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/DeNA
Betriebssystem:	Android (ab Vers. 4.4), iOS (ab Vers. 10.0)
Bezahlmodell:	Free2play mit In-App-Käufen

Pro & Contra

- Gut an Touchscreen-Steuerung angepasst
- Viele Serien-Features enthalten
- Verschiedene Renntypen
- Nette Optik für Mobile-Game
- Nervige In-App-Käufe an jeder Ecke
- Viel zu hohe Preise
- Gacha-Prinzip allgegenwärtig
- Langsames, klobiges Spielgefühl
- Nicht jederzeit alle Strecken fahrbar
- Kein „echter“ Online-Multiplayer

Wertung

5/10

„Wenn ihr Lust auf Mario Kart habt, dann zockt lieber einfach auf der Nintendo Switch.“

SAYONARA WILD HEARTS

N-ZONE AWARD 9/10

Nur als Download erhältlich!

N-ZONE AWARD SOUND

Musikspiel Sayonara Wild Hearts ist als Erlebnis nur schwer zu vermitteln. Wir wagen den Versuch trotzdem, nachdem wir das Game gleich zweimal durchgespielt haben.

Was ist Sayonara Wild Hearts eigentlich? Ein Spiel? Ein Musikalbum? Ein interaktiver Kurzfilm? Vielleicht einfach ein Erlebnis? Schwierig, das zu beschreiben. Schon beim kurzen Demo-Spielen im Lärm und Getümmel der Gamescom weckte der Titel Interesse bei uns. Nun, da das Spiel erschienen ist, sind wir beruhigt, mehr noch, begeistert: Die Messedemo war kein Best-of, denn das gesamte Spiel ist genauso außergewöhnlich, rasant, stilistisch beeindruckend und ja, natürlich auch spaßig. Ein echter Geheimtipp auf der Switch?

Gameplay

Zunächst aber – auch wenn es bei diesem Titel schwerfällt – ganz kurz zur trockenen Theorie. Sayonara Wild Hearts ist ein Musikspiel. Das heißt, im Takt der Musik rauscht ihr durch 24 Levels, dabei sammelt ihr Punkte ein und vermeidet Hindernisse. Erwischt ihr doch mal eines, dann startet ihr ein kleines Stück zurückgesetzt sofort wieder neu, ohne jegliche Ladezeiten – sehr knackig und rasant! Erweitert wird dieses simple Gameplay durch regelmäßige Quicktime-Events, bei denen ihr den A-Button zur rechten Zeit drücken oder auch mal flott smashen müsst. Die Steuerung ist daher simpel: Neben Analog-Stick und A-Button benötigt ihr keine weiteren Knöpfe, das geht also mit einem einzelnen Joy-Con genauso gut wie mit einem Zweierpaar oder dem händeschmeichelnden Pro-Controller. Nach jedem Level gibt es auf Grundlage der erreichten Punktzahl eine Bewertung in der Kategorie Bronze, Silber oder Gold. So viel zum eigentlichen Gameplay.

Minimalismus trifft Neonlook

Bis hierher klingt das fast schon zu simpel, aber durch die übrigen Aspekte des Spiels wird es dann doch noch aufregend. Einerseits ist da die Optik. Sayonara Wild Hearts sieht außergewöhnlich aus und ja, vereinnahmend. Kleiner Tipp: Spielt das Game am besten in Ruhe, bei Dunkelheit, ohne Ablenkung und auf einem großen Fernseher, idealerweise mit Ambilight oder einem ähnlichen Feature, erst so kommt das Spiel voll zur Geltung. Die Spielwelt von Sayonara Wild Hearts ist nämlich aus großen, minimalistisch gestalteten Gebilden aufgebaut, dominiert von einzelnen Farben, geprägt vom grellen Neonlook – schwer, das in Worte

Immer wieder heizt ihr in Sayonara Wild Hearts nicht nur rasant die grellen Neonwelten entlang, sondern verfolgt zugleich auch verschiedene andere Figuren.

Die Steuerung in Sayonara Wild Hearts ist im Allgemeinen sehr knackig und präzise, im Abschnitt mit dem Auto ganz besonders. Das macht viel Spaß!

Zwar bietet Sayonara Wild Hearts „nur“ 24 Levels beziehungsweise Musikstücke, diese unterscheiden sich aber teils fundamental voneinander.

Stellenweise bekommt ihr es in Sayonara Wild Hearts auch mit skurril anmutenden und besonders großen Widersachern zu tun, deren Angriffen ihr ausweichen müsst.

zu fassen, das muss man einfach selbst gesehen beziehungsweise erlebt haben. Schaut euch also lieber die Screenshots an, wir gehen weiter zum nächsten Punkt.

Grandiose Musik

Die Musik! Der Entwickler Simogo beschreibt sein Spiel selbst als „interaktives Musikalbum zum Spielen“ und wir stimmen zu. Jedes Level in Sayonara Wild Hearts ist ein eigener Song, mal kürzer, mal länger, immer aber handelt es sich dabei um elektronische Popmusik – um sehr hochwertig produzierte und eingängige, wohlgemerkt. Die wechselnden Geschwindigkeiten der einzelnen Lieder geben den Takt für die jeweiligen Levels vor, wobei das Spiel grundsätzlich eher flott als gemächlich ist. Außerdem erzeugt jeder Song eine völlig unterschiedliche Stimmung, verstärkt wird der Effekt durch den bereits erwähnten außergewöhnlichen Grafikstil und die Geschichte. Was, auch das noch, eine Geschichte?

Gefühlvolle Story

Die Story in Sayonara Wild Hearts trägt entscheidend zum Spielerlebnis bei. Wir wollen nicht spoilern, daher nur ganz oberflächlich: Es dreht sich um eine Person, die sehr verletzt wurde und jahrelang mit sich selbst kämpft. Auf ihrem Weg zurück zu Liebe und Glück begleiten wir sie spielerisch, dargestellt durch die Ereignisse in den einzelnen Levels und die Musik. Das Spiel eröffnet zunächst mysteriös, mit dem Spielverlauf wird aber immer klarer, was eigentlich passiert. Die Songs spiegeln die einzelnen emotionalen Stufen der Reise der Protagonistin wider.

Audiovisuelles Erlebnis

Eine solch berührende und emotionale Geschichte in ein Musikspiel zu verpacken ist mutig, aber die Entwickler enttäuschen nicht. Selten waren wir bei einem Spiel so gefesselt und fühlten so mit der Hauptfigur mit. Und das, obwohl es keinerlei Dialoge und auch sonst nur wenig Erklärung zur Story gibt. Vielmehr machen die Einheit aus Musik, Grafikstil und Geschehnissen sowie die Levelgestaltung jederzeit klar, worum es gerade geht und in welchem Zustand sich die Protagonistin befindet. Eine Herausforderung ist Sayonara Wild Hearts indes aber nicht, bis auf ganz wenige Stellen ist das Spiel jederzeit simpel und kaum anspruchsvoll. Das ist aber auch nicht nötig, denn darum geht es gar nicht. Vielmehr will das Spiel vereinnahmen und eine emotionale Reise spielerisch, künstlerisch und musikalisch aufarbeiten und vermitteln. Und der Plan geht voll auf. Sayonara Wild Hearts ist erfrischend anders und audiovisuell ein Erlebnis, das sich kaum vergleichen und beschreiben lässt. Wir empfehlen daher, es einfach selbst auszuprobieren.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Wirklich schwierig, Sayonara Wild Hearts zu bewerten – ein audiovisuelles Erlebnis.“

Welche Maßstäbe soll ich an Sayonara Wild Hearts anlegen? Diese Frage geisterte mir immer wieder durch den Kopf. Es ist nämlich wirklich schwierig, dieses Spiel zu bewerten und noch schwieriger, Kritikpunkte auszumachen. Ist das Spiel zu leicht? Sicher. Aber darum geht es gar nicht. Ist die Grafik nicht detailliert genug? Bestimmt, aber auch darum geht es nicht. Es klingt vielleicht abgedroschen, aber Sayonara Wild Hearts ist in erster Linie ein audiovisuelles Erlebnis mit einer packenden und emotionalen Geschichte, präsentiert in Form eines Spiels – Letzteres ist aber nur sekundär. Daher ist es auch völlig egal, dass man selbst eigentlich gar nicht viel macht. Das ermöglicht vielmehr, einfach aufzusaugen, was Augen und Ohren wahrnehmen.

Infos

Termin:	19. September 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Annapurna Games
Entwickler:	Simogo
Preis:	11,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Grandiose Musik
- ✚ Außergewöhnlicher Stil
- ✚ Ergreifende Geschichte
- ✚ Abwechslungsreiche Fahrzeuge
- ✚ Rasantes Gameplay
- ✚ Technisch top
- ✚ Sehr kurze Ladezeiten
- ➖ Viel zu schnell vorbei

Wertung

9/10

„Ein ungewöhnliches audiovisuelles Spielerlebnis, das leider viel zu schnell vorbei ist.“

In klassischen Quicktime-Events müsst ihr schnell reagieren, geschickt timen oder den A-Button wild smashen.

N-ZONE AWARD 10/10

Nur als Download erhältlich!

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

DEFINITIVE EDITION

Rollenspiel Das Rollenspiel-Highlight 2017 gibt es endlich auf Nintendo Switch und gehört hier ebenfalls zu den Meilensteinen des Genres.

Mit Divinity: Original Sin 2 haben die Entwickler von Larian Studios vor zwei Jahren einen der größten Hits auf dem PC abgeliefert. Das klassische Rollenspiel erreichte einen überragenden Schnitt von 93 Punkten und wurde damit auf Metacritic zum besten PC-Spiel des Jahres. Jetzt erschien der Titel auch für die Nintendo Switch. Der Port basiert auf der Definitive Edition, die im vergangenen Jahr für PS4 und Xbox One erschienen ist. Bei dieser überarbeiteten Fassung haben die Entwickler unzählige Feedbacks der Spieler in diverse neue Features, überarbeitete Elemente und Verbesserungen der Story verarbeitet. Doch Larian wäre nicht Larian, wenn sie sich für die Switch-Version nicht auch noch etwas Besonderes hätten einfallen lassen. So bietet diese Version eine bequeme Cross-Save-Funktion mit Steam.

Rollenspiel der Spitzenklasse

Divinity: Original Sin 2 ist ein klassisches Rollenspiel aus isometrischer Perspektive mit Helden-Party und rundenbasierten Taktik-Kämpfen. Im Vordergrund steht dabei eine unglaubliche spielerische Freiheit. Mit nahezu allen Objekten, Figuren und sogar Tieren in der Spielwelt kann interagiert werden. Dadurch ergeben sich für die meisten Quests verschiedene Lösungsansätze, die entsprechend auch unterschiedliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Die gewaltigen Karten der einzelnen Akte sind vollgestopft mit spannenden Inhalten, darunter optionale Dungeons und Geheimnisse, die aufmerksames Erkunden belohnen. Besser als im Vorgänger verpacken die Entwickler diese spielerische Freiheit in eine spannende Geschichte um uralte Mächte und den eigenen Aufstieg zur Gottheit. Dazu tragen auch die hervorragend geschriebenen Storys der sogenannten Origin-Charaktere bei. Diese Figuren dienen als Auswahl für euren Helden und schließen sich später auch eurer Gruppe an. Die Erzählung genießt ihr in englischer Vollvertonung mit deutschen Texten, untermalt von einem tollen, dynamischen Soundtrack. Erleben müsst ihr das Abenteuer jedoch nicht allein. Bis zu vier Spieler können sich im Koop-Modus zusammenschließen und so je eine Rolle der Vierer-Party übernehmen. Hierbei müsst ihr auf der Switch allerdings auf den Splitscreen-Modus verzichten.

Mehr Übersicht und Komfort

Zur Umsetzung für die Switch greifen die Entwickler auf die bereits verbesserte Controller-Unterstützung und das entsprechende Interface der Konsolenversionen zurück. Bei der PC-Version gehörten die Menüs noch mit zu den größten Kritikpunkten am Spiel. Für die Definitive Edition hatten sich die Macher daher noch einmal Gedanken um die optimale Bedienung des komplexen Rollenspiels gemacht. Das resultierte unter anderem in ein komplett überarbeitetes Inventar-Menü. Hier werden jetzt alle vier Charaktere der Party bequem nebeneinander angezeigt. So lassen sich Gegenstände auch mit dem Controller sehr einfach hin und her schieben. Wir können sogar mehrere Items markieren, um diese mit einem einzigen Befehl in das Gepäck eines anderen

Bei der umfangreichen Charaktererstellung wählt ihr aus einer Reihe vorgefertiger Origin-Charaktere oder erstellt einen gänzlich eigenen Helden.

Lebendige Welt: Das Rollenspiel lebt von seiner unglaublichen spielerischen Freiheit innerhalb der an Details nur so überquellenden Spielwelt.

Übersichtlich: Das überarbeitete Inventar-Menü zeigt die ganze Gruppe auf einen Blick und vereinfacht das Item-Management enorm.

In die PvP-Schlachten des Arena-Modus schickt ihr wichtige NPCs aus dem Divinity-Universum in packende Kämpfe verschiedener Spieleinstellungen.

Charakters zu transferieren. Das ist wirklich sehr praktisch.

Auch das Quest-Journal erhielt in der Definitive Edition Verbesserungen. Hier wurde durch eine klarere Struktur für mehr Durchblick gesorgt, was denn nun als Nächstes genau zu tun ist und welche Quests miteinander zusammenhängen. Der Spieler wird aber nach wie vor nicht an die Hand genommen. Markierungen auf der Karte sieht man nur, wenn es Sinn ergibt, weil der Spieler einen bestimmten Ort schon einmal besucht hat oder den betreffenden NPC bereits kennt. Die Formulierung der Questtexte und die optische Aufbereitung im Questlog sorgen jetzt aber für deutlich mehr Klarheit.

Besserer dritter Akt

Mit der Definitive Edition hat sich Larian aber auch inhaltlich noch einmal einige Bereiche des Spiels genauer angeschaut. So wurde der Beginn des Spiels verändert, um dem Spieler im Tutorial-Abschnitt noch präziser die verschiedenen Spielelemente näherzubringen. Richtig viel Arbeit ist aber vor allem in den dritten Akt des Abenteuers geflossen. Hier gab es laut den Entwicklern einiges Verbesserungspotenzial bei der Verknüpfung von Quests und Situationen untereinander. Dem Spieler wird nun klarer, warum gewisse Ereignisse stattfinden und wie diese mit vorherigen oder späteren Vorkommnissen zusammenhängen.

So ließ die persönliche Questreihe des Zwerges Beast bisher zum Beispiel ein wenig Kontext vermissen. Dem wurde in der überarbeiteten Fassung mit neuen Dialogen und Lösungswegen entgegengewirkt. Die Geschichte von Beast wird dadurch nachvollziehbarer. Allgemein hat der letzte Abschnitt des Spiels einiges an Überarbeitung erfahren. So lohnt sich auch für Spieler, die das Spiel bereits kennen, ein neuer Durchgang.

Dass die Entwickler von Larian für die Switch-Version ein paar Kompromisse eingehen mussten, zeigt sich nicht nur beim fehlenden Splitscreen-Modus. Im Dock-Betrieb wirkt die Grafik dann doch ziemlich verschwommen und kann nicht mit der optischen Pracht der PC-Version mithalten. Im Handheld-Modus sind diese Abstriche jedoch vernachlässigbar. Dafür läuft das Spiel rund, ohne technische Probleme. Die Steuerung unterscheidet sich nicht wesentlich von der bekannten Controller-Steuerung und geht leicht von der Hand. Eine zusätzliche Unterstützung der Touch-Funktionalität des Switch-Bildschirms gibt es allerdings nicht. Nichtsdestotrotz bekommt ihr auch auf der Switch eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre. **Matthias Dammes**

Besonders im dritten Akt haben die Entwickler zusätzliche Story-Elemente hinzugefügt, die dem Spieler mehr Kontext geben.

MEINUNG
Matthias Dammes

„Larians Hang zur Perfektion ist bewundernswert und zahlt sich erneut aus."

Divinity: Original Sin 2 ist eines der besten Rollenspiele der letzte Jahre und der Port hat mich endlich auch dazu bewogen mir privat eine Switch zuzulegen. Einfach weil es bedeutet, jetzt auch auf meinen Reisen in diese grandiose Spielwelt eintauchen zu können. Schon auf dem PC war ich von dem schieren Perfektionismus der Entwickler von Larian, den man in jeder Spielminute spürt, einfach nur begeistert. Eine enorme Detailfülle, spannende Quests und Charaktere, Vollvertonung, herausfordernde taktische Kämpfe – dieses RPG macht nahezu alles richtig. Ganz frei von Makeln ist das Spiel freilich nicht. Die Wegfindung der KI-Begleiter stört mich nach wie vor an einigen Stellen. Automatisch getriggerte Dialoge, die ich nicht mit meinem Hauptcharakter führen kann, weil ein Begleiter näher am Trigger stand, bringen mich zur Weißglut. Aber das ist alles Jammern auf sehr hohem Niveau.

Infos

Termin:	05. September 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Larian Studios
Entwickler:	Larian Studios
Preis:	49,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Unglaubliche spielerische Freiheit
- ✚ Taktisch herausfordernde Rundenkämpfe
- ✚ Lebendige und atmosphärische Spielwelt
- ✚ Hervorragend geschriebene Origin-Charaktere
- ✚ Spannende Handlung
- ✚ Entscheidungen mit klaren Konsequenzen
- ✚ Umfangreiches Handwerkssystem
- ✚ Enormer Umfang (100+ Spielstunden)
- ✚ Koop-Modus für bis zu vier Spieler
- ✚ Cross-Save mit Steam
- ➖ Wegfindung der KI mit Schwächen
- ➖ Grafik wirkt im Dock-Modus sehr verschwommen

Wertung

10/10

„RPG der Extraklasse mit tollen Charakteren und einer enormen spielerischen Freiheit."

Nur als Download erhältlich!

N-ZONE AWARD SOUND

N-ZONE AWARD 9/10

ORI AND THE BLIND FOREST DEFINITIVE EDITION

Jump & Run Einer der schönsten Plattformer der letzten Jahre wagt endlich den Sprung auf die Switch: Dieses märchenhafte Action-Abenteuer ist ein Muss für jeden Metroidvania-Fan!

Auch auf längere Sicht dürfte es nur sehr wenige Videospiele geben, die sich mit der schieren Pracht von Ori messen können: Eine so wundervolle, detailreiche 2D-Grafik, in der man jedes Standbild am liebsten einrahmen möchte, findet man nur selten. Umso wichtiger, dass nichts von seiner Schönheit auf der Switch verloren geht: Die lange überfällige Umsetzung kommt technisch blitzsauber daher, läuft mit durchweg hohen Bildraten und spielt sich genau so gut wie auf Xbox One und PC vor vier Jahren; wer hier Kritikpunkte sucht, muss sie schon mit der Lupe suchen. Damit ist nach Cuphead ein weiterer Top-Titel, der ursprünglich aus dem Hause Microsoft stammt, erfolgreich auf der Switch gelandet – und wir können dieses Meisterwerk endlich auch unterwegs genießen!

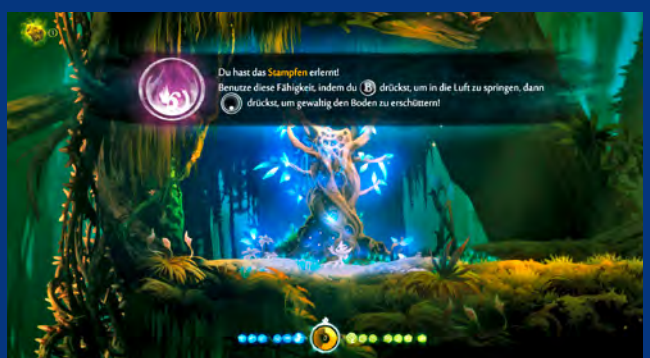
Ergreifendes Märchen

Ori ist im Kern ein klassisches Metroidvania-Action-Abenteuer, das aus der vertrauten 2D-Seitenansicht gespielt wird. Doch im Gegensatz zu vielen anderen Spielen im Genre glänzt es mit einer ungewöhnlich dichten, oft ergreifenden Story: Ihr spielt das kleine Geisterwesen Ori, das aufgrund tragischer (!) Ereignisse in einem farbenfrohen Märchenwald verloren geht. Zwar wird das Kleine von einer liebenswürdig-pummeligen Kreatur aufgepäppelt, doch dann folgt schon der nächste Schicksalsschlag und wir müssen nun den Wald auf eigene Faust erkunden, die Dunkelheit vertreiben und dabei ums Überleben kämpfen, denn immer wieder begegnen wir einem riesigen, bösartigen Vogel, der es auf uns abgesehen hat. Warum das so ist und welches traurige Geheimnis er hat, erfahren wir in 8 bis 10 Spielstunden, in denen uns nicht eine Minute langweilig wird!

Auch die Zwischensequenzen verdienen Lob, die sehen nämlich nicht nur klasse aus, sondern klingen auch so: Besonders in den Videos kommt der kraftvolle, von einem Orchester eingespielte Soundtrack bestens zur Geltung – mal dramatisch, mal sanft, dann wieder aufwühlend verschmelzen Oris zauberhafte Melodien zu einem wundervollen Hörerlebnis, das einem noch lange nach dem Abspann im Gedächtnis bleibt.

Kämpfe? Nebensache

Im Gegensatz zu vielen anderen Metroidvanias legt Ori seinen Schwerpunkt nicht auf Kämp-



In typischer Metroidvania-Manier lernt Ori neue Fähigkeiten, mit denen wir neue Levelbereiche erkunden und weitere Secrets entdecken können.

Das Springen und Klettern fällt zum Teil ganz schön knifflig aus. Dank der präzisen Steuerung und des fairen Speichersystems kommt aber praktisch nie Frust auf.

Die Action fällt simpel aus: Oris ständiger Begleiter – die Lichtkugel „Sein" – beschießt Gegner auf Knopfdruck automatisch.

fe: Nach ein paar Spielminuten erhalten wir einen Begleiter in Form eines kleinen Lichtwesens, das danach über unserem Kopf schwebt und auf Knopfdruck einfach alles beschießt, was sich gerade in der Nähe aufhält. Das spielt sich genau so simpel, wie es klingt, weshalb die Gefechte gegen die Waldmonster zu den wenigen Schwächen des Spiels zählen und was auch der Grund sein dürfte, weshalb es keinen einzigen Bossgegner (zumindest im klassischen Sinn) gibt.

Jump & Run für Feinschmecker

Seine wahre Stärke entfaltet das Spiel dagegen als Plattformer, der mit einer wunderbar präzisen Steuerung glänzt: Ori rennt, flitzt, springt und klettert dermaßen flüssig, dass es die reinste Freude ist! Im Spielverlauf schalten wir außerdem noch zahlreiche Fähigkeiten frei, die uns – typisch Metroidvania – noch weitere Pfade eröffnen. Beispielsweise lernen wir einen klassischen Doppelsprung oder die Fähigkeit, an Wänden heraufzuklettern, später können wir uns sogar waghalsig an feindlichen Geschossen in jede beliebige Richtung abfedern und so ungeahnte Höhen erreichen, wo wir uns natürlich nach weiteren Geheimnissen und Upgrades umsehen können. Durch besiegte Gegner leveln wir außerdem mit der Zeit auf und schalten in einem kleinen Talentbaum einen Schwung neuer Boni frei, werten so beispielsweise den Doppel- zum Dreifachsprung auf. Simpel, aber motivierend!

Abwechslungsreiche Welt

Beim Erkunden der malerischen 2D-Welt bekommt man jede Menge geboten: Es geht durch schummrige Höhlen und lauschige Märchenwälder, hinab in Lavagrotten und dann wieder hinauf in schneebedeckte Gebirge, zurück in den Dschungel und dann wieder hinab in herrlich animierte Gewässer. Eintönig wird es dadurch nie! Oft müssen wir dabei einige richtig knifflige Sprungpassagen meistern, beispielsweise schwebt Ori durch einen mit Stacheln gespickten Windkanal, weicht riesigen Energiegeschossen aus oder klettert und springt an Steinen entlang, die kurzerhand die Schwerkraft auf den Kopf stellen. Trotz der geschliffenen Steuerung beißt man hier häufiger mal ins Gras – doch keine Sorge, Frust kommt trotzdem nie auf! Denn die Entwickler von Ori haben sich ein cleveres System ausgedacht: Solange Ori ein wenig magische Energie übrig hat, dürft ihr an fast jedem Ort einen eigenen Checkpoint setzen. Wenn ihr sterbt, werdet ihr an diesem Punkt sofort wiederbelebt. Dadurch könnt ihr also selbst dafür sorgen, dass sich eure Laufwege stets in Grenzen halten.

Starke Definitive Edition

Die schwierigsten Abschnitte von Ori bestehen aus drei Tempeln, in denen ihr unter ordentlich Zeitdruck vor einer tödlichen Gefahr fliehen müsst. Diese Abschnitte sind nicht lang, kosten aber gewaltig Nerven, da ihr hier alles anwenden müsst, was ihr in den Stunden zuvor gelernt habt – da muss praktisch jede Aktion sitzen. In der Originalfassung des Spiels waren diese Stellen eher nervig, in der Definitive Edition dagegen gibt es einen leichten Schwierigkeitsgrad mit automatischen Checkpoints, dank denen sich die Fluchtsequenzen etwas entspannter spielen. Doch die Definitive Edition hat noch viel mehr zu bieten: Im Gegensatz zum Original von 2015 sind hier auch völlig neue Gebiete und Story-Sequenzen enthalten, die euch mehr zur Hintergrundgeschichte des Spiels verraten. Außerdem lernt ihr weitere Fähigkeiten und dürft ein Schnellreisesystem nutzen – alles in allem sind das sinvolle Verbesserungen, die das ohnehin brillante Spiel noch ein wenig runder machen. **Felix Schütz**

Trotz der eher kurzen Spielzeit bekommt man in Ori jede Menge geboten: Die abwechslungsreiche Spielwelt steckt voller kleiner Rätsel und kreativer Ideen.

MEINUNG
Felix Schütz

„Eines meiner Lieblingsspiele der letzten Jahre endlich auch auf der Switch! "

Schaut man sich an, wie viele gute Metroidvanias es mittlerweile für die Switch gibt, kann einem schon ein bisschen schwindelig werden. Doch egal ob ihr schon das erstklassige Hollow Knight oder das motivierende Steamworld Dig 2 besitzt – Ori and the Blind Forest gehört unbedingt in eure Sammlung! Man kann Microsoft gar nicht genug dafür danken, dass sie diese Perle auch auf der Nintendo Switch veröffentlichen, das ist nämlich keine Selbstverständlichkeit. Ori hat auch vier Jahre nach seiner Erstveröffentlichung nichts von seiner Faszination verloren: Vom ergreifenden Intro über die stimmungsvolle Musik bis hin zu dem geschliffenen Gameplay stimmt hier im Grunde alles. Einzig die laschen Kämpfe, die eher kompakte Spielzeit und das Fehlen echter Bosskämpfe muss sich Ori vorwerfen lassen. Doch nichts davon sollte euch abhalten, dem Spiel eine Chance zu geben, zumal die Switch-Umsetzung genau so viel Spaß macht wie die PC- und Xbox-Onve-Versionen. Wenn ihr elegante Plattformer oder motivierende Metroidvanias mögt, stehen die Chancen gut, dass euch Ori and the Blind Forest genau so begeistern wird wie mich.

Infos

Termin:	27. September 2019
Sprache/Text:	– /Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Xbox Game Studios
Entwickler:	Moon Studios
Preis:	19,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Durchweg sehr gute Spielbarkeit
- ✚ Prachtvolle 2D-Grafik mit zig Details
- ✚ Wunderschöner orchestraler Soundtrack
- ✚ Abwechslungsreiches Leveldesign
- ✚ Motivierendes Metroidvania-Prinzip
- ✚ Faires Do-it-yourself-Speichersystem
- ✚ Simple, aber gut erzählte und berührende Story
- ▬ Nebensächliche Kämpfe, keine Bossgefechte

Wertung

9/10

„Ergreifend, wunderschön und super spielbar: Ein Pflichtitel für Fans guter Plattformer!"

YOOKA-LAYLEE
UND DAS UNERREICHBARE VERSTECK

N-ZONE AWARD SOUND

Switch

Jump & Run Der zweite Teil macht einige Dinge anders. Aber: Ist das zweite Yooka-Laylee dadurch besser oder schlechter als der Vorgänger? Diese und weitere Fragen klären wir im Test.

Als sich vor ein paar Jahren einige ehemalige Rare-Mitarbeiter zusammentaten, um die guten alten Zeiten wiederaufleben zu lassen, war die Freude groß. Viele Banjo-Kazooie-Fans erwarteten von Yooka-Laylee, der langersehnte dritte Teil der Reihe zu werden (Nuts & Bolts, den tatsächlichen, aber wenig gelungenen Teil drei ignorieren wir an dieser Stelle mal gekonnt). Am Ende kam zwar ein ordentliches Spiel heraus, aber nicht der Kracher, den sich viele erhofft hatten. Daraus hat Entwickler Playtonic gelernt und setzt beim neuen Yooka-Laylee nicht mehr so arg auf den „Banjo-Kazooie-Faktor“, was schon daran deutlich wird, dass es sich bei Teil zwei um einen 2D-Hüpfer handelt. Die eingesparte dritte Dimension haben die Entwickler aber offensichtlich umso mehr in den Spielspaß investiert, denn Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck ist das bessere Spiel der noch jungen Reihe.

Zahlreiche Vorbilder

Das Game lehnt sich an viele positive Elemente verschiedenster Spiele an, am stärksten aber wohl an Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Kommt euch das bekannt vor: Ein Moveset aus laufen, springen, rollen, schwingen, Sprung aus der Rolle? Erleidet ihr einen Treffer, verliert ihr zunächst Laylee, bevor euch beim zweiten Mal der Bildschirmtod ereilt? Kanonenfässer? Das neue Yooka-Laylee macht keinen Hehl daraus, was die Vorbilder sind. Natürlich weisen einige Elemente auch auf Banjo-Kazooie hin: Die „Gibberish“ genannte Sprache der Figuren, ein Duo als Protagonisten, „lebendige Gegenstände“, wie zum Beispiel Hinweisschilder mit Augen und Stimme. Die Musik sowie die Gestaltung der Oberwelt erinnern wiederum an Mario + Rabbids Kingdom Battle, während das von Spielbeginn an jederzeit zugängliche finale Level des Spiels sehr ähnlich funktioniert wie bei Zelda: Breath of the Wild. Was jetzt vielleicht wie eine Kopie klingt, wird im Zusammenspiel all dieser und weiterer Elemente aber wieder etwas Eigenständiges. Natürlich kommen auch Sammelgegenstände nicht zu kurz, so benötigt ihr zum Vorankommen Federn sowie Münzen

Auch im zweiten Yooka-Laylee bekommt ihr es wieder mit dem bösartigen Capital B zu tun. Diesmal stiehlt er sämtliche Bientaillons und ihr müsst sie zurückholen!

In der Oberwelt gibt es allerhand zu entdecken und zu rätseln. Dieser Schalter zum Beispiel ändert die Richtung des Laufbands und damit das Level in dem Buch.

Beginnen die ersten paar Levels noch harmlos, wird es bereits ab dem zweiten Abschnitt der Oberwelt deutlich anspruchsvoller und später richtig knackig.

Das finale Level des Spiels ist von Anfang an jederzeit zugänglich. Ohne befreite Bientaillons als Schutz ist das bockschwere Gebiet aber kaum zu meistern.

und für jedes abgeschlossene Level gibt es ein sogenanntes Bientaillon. Dieses fungiert im finalen Level, dem „unerreichbaren Versteck", als ein Energiepunkt. Je mehr Bientaillons ihr sammelt, indem ihr Levels abschließt, desto mehr Energie habt ihr also beim Finale zu Verfügung. Und davon könnt ihr gar nicht genug haben, denn das unerreichbare Versteck ist extrem anspruchsvoll und fordert wirklich sämtliche Hüpfspiel-Skills. Aber auch das restliche Spiel ist nicht gerade ohne! Wer den Schwierigkeitsgrad eines modernen 2D-Mario-Jump&Runs erwartet, der wird mit dem neuen Yooka-Laylee überfordert sein.

Tolle Oberwelt

Apropos Level: Wie auch beim Vorgänger könnt ihr wieder alle Level auf zwei Arten erkunden und dafür auch jeweils ein Bientaillon erhalten. Um Zugang zur Alternativversion zu erhalten, müsst ihr in der Oberwelt Einfluss auf das auf dem Boden liegende Buch nehmen, über das ihr ein Level erreicht. Beispiel: Vereist ihr in der Oberwelt das Buch und betretet dann das Level, ist dort sämtliches Wasser zu Eis gefroren. In der Oberwelt müsst ihr dafür verschiedene Rätsel lösen und Mechanismen aktivieren oder kleine Sprungpassagen meistern. Während schon die normalen Levels toll gestaltet sind und Spaß bereiten, entpuppt sich die Oberwelt als heimlicher Star des Spiels. Die betrachtet ihr wie zum Beispiel bei Link's Awakening aus der schrägen Vogelperspektive und nicht wie die Levels aus der Seitenansicht. Um neue Abschnitte freizuschalten, müsst ihr bei Trowzer regelmäßig Münzen lassen und bei den Pagies spezielle Herausforderungen meistern. Eine schöne Abwechslung zu den normalen Levels.

Spaß beim Hüpfen

Einen größeren Bug mussten wir leider bei einem Trowzer-Tor erleben, was dazu führte, dass wir das Spiel komplett neu beginnen mussten. Immerhin, das geschah sehr früh im Spiel. Allerdings gilt auch für das restliche Spiel: Kleine technische Macken sind leider vorhanden, diese trüben aber abseits dieses groben Fehlers nicht den Spielspaß. Ansonsten läuft das neue Yooka-Laylee stets sehr flüssig und ruckelfrei, die Ladezeiten allerdings erfordern Geduld. Die Steuerung ist sehr präzise und knackig, so wie es bei einem so schnellen Hüpfspiel auch notwendig ist. Die Story ist wie oftmals bei dieser Art von Spiel vor allem Mittel zum Zweck und nicht wirklich erwähnenswert. Macht aber auch nichts, denn Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck ist in erster Linie ein rundes, hochwertiges und spaßiges Jump&Run mit toller Musik und nicht minder hübscher Optik. Definitiv eine Steigerung zum ersten Teil der Reihe.

Johannes Gehrling

Sowohl die Oberwelt als auch die einzelnen Levels sind allesamt liebevoll gestaltet und von eingängiger Musik untermalt.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein schönes Jump & Run mit einer tollen Oberwelt und fantastischer Musik."

Zugegeben: Der massive Bug, dem ich nach rund 30 Minuten Spielzeit über den Weg lief und der mich dazu zwang, das Spiel neu zu beginnen, hat mich ganz schön genervt. Die Entwickler versicherten mir auf Nachfrage aber, dass es sich um einen extrem seltenen Fehler handelt und ich konnte ihn selbst auch tatsächlich nicht reproduzieren. Als ich mich dann aber dazu überwinden konnte, nochmal von vorne loszulegen, wurde ich mit einem wirklich tollen Jump & Run belohnt. Besonders viel Spaß hatte ich mit der Oberwelt, die durch ständige Erweiterung und Veränderung dazu einlädt, immer mehr Bereiche zu erkunden. Und die Tonika, die wahlweise das Gameplay oder die Optik des Spiels verändern, sind eine ganz nette Idee, ich habe sie aber persönlich beim Spielen kaum genutzt.

Infos

Termin:	08. Oktober 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Team17
Entwickler:	Playtonic
Preis:	ca. 40 Euro

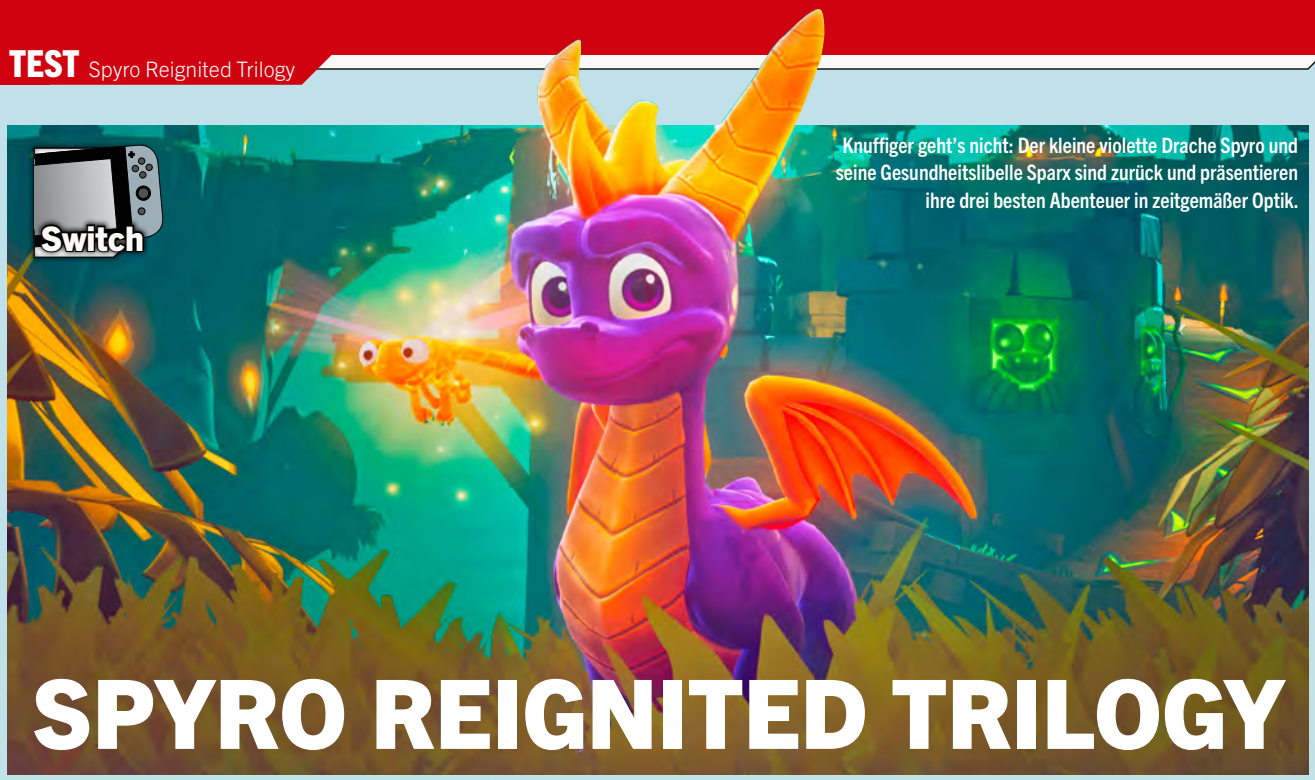
Pro & Contra

- ✚ Tolle Oberwelt
- ✚ Fordernde Levels
- ✚ Fantastische Musik
- ✚ Jede Menge Tonika
- ✚ Charmante NPCs und Spielfiguren
- ✚ Präzise und knackige Steuerung
- ➖ Einige Bugs
- ➖ Sehr lange Ladezeiten

Wertung

8/10

„Ein charmantes Jump & Run mit vielen genretypischen Stärken. Schönes Ding!"



Knuffiger geht's nicht: Der kleine violette Drache Spyro und seine Gesundheitslibelle Sparx sind zurück und präsentieren ihre drei besten Abenteuer in zeitgemäßer Optik.

SPYRO REIGNITED TRILOGY

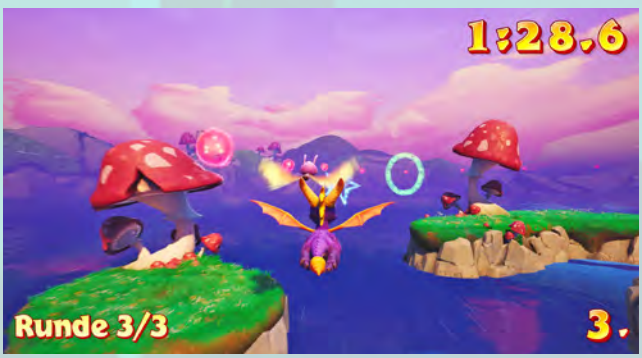
Jump & Run Drei Playstation-Klassiker im zuckersüßen Remake-Gewand

Nach der N. Sane Trilogy von Crash Bandicoot im letzten Jahr wurde nun eine weitere Jump&Run-Ikone der ersten Playstation neu aufgelegt. Die Spyro Reignited Trilogy enthält die drei ersten Abenteuer des kleinen violetten Drachen Spyro the Dragon, Spyro: Ripto's Rage und Spyro: Year of the Dragon, welche zwischen den Jahren 1998 und 2000 erschienen und damals von Insomniac Games entwickelt wurden. Da die Schöpfer der Reihe anderweitig eingespannt sind, setzte der Publisher Activision das Studio Toys for Bob an das Remake. Eine gute Idee, schließlich zeichneten die Entwickler schon für Spyros letzte Auftritte in der Skylanders-Serie verantwortlich und arbeiteten mit an der N. Sane Trilogy. Startet man das Spiel, merkt man auch sofort, dass sich Toys for Bob sowohl mit dem knuffigen Spyro als auch mit der gelungenen Umsetzung eines Remakes auskennt.

Alte Spiele, neuer Glanz

Wie schon bei der Remake-Collection von Crash Bandicoot bleiben auch die drei Spyro-Teile in der Reignited Trilogy in Sachen Story, Levelaufbau und grundlegendem Gameplay komplett unangetastet. Die Spiele wurden lediglich technisch in die Gegenwart gebracht und die Steuerung wurde etwas poliert. Spyro steuerte sich noch nie so geschmeidig und sah noch nie knuffiger aus als in dieser Neuauflage. Wege, Levels und Secrets sind identisch mit den Originalen. Wer diese damals gespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden. Allerdings wurde alles optisch wunderbar überarbeitet, zahlreiche kleine Details hinzugefügt und der allgemeine Look ein ganz kleines bisschen cartoonhafter gestaltet. Dabei ist aber nichts überzeichnet. Die Spyro-Spiele sehen genau so aus, wie man sie heute eben erwarten würde. Das Design ist dabei so unfassbar knuffig und zuckersüß, dass man beim Spielen ein wenig in Diabetes-Gefahr schwebt. Sogar die Sterbeanimationen der herrlich albern gestalteten Gegner sind absolut putzig. Wenn wir beispielsweise einen bösen Busch abfackeln und dieser mit seinen riesigen Kulleraugen am abgebrannten Geäst traurig guckt oder ein Steinkoloss, den wir in einen Lavastrom schubsten, uns zum Abschied resignierend zuwinkt, während er versinkt, dann tut uns das fast schon leid. Sowohl Nostalgiker, die die Originale damals spielten, als auch heutige Kinder werden mit der Aufmachung der Reignited Trilogy absolut glücklich. Zwei kleinere technische Makel hat die Neuauflage allerdings. So haben die Spiele eine starke Bewegungsunschärfe, die beim Spielen zwar nicht stört, Screenshot-Fetischisten aber ärgern wird, und bei schnellen Aktionen fallen immer wieder mal Mikroruckler auf. Letztere haben zwar keine Auswirkungen auf den Spielspaß, aber man merkt eben doch, dass die Framerate nicht immer ganz konstant ist. Dies war schon beim ursprünglichen Release der Remake-Trilogie im letzten Jahr auf der PS4 der Fall. Dennoch bleibt der Titel immer toll spielbar und nach ein wenig Spielzeit nimmt man diesen kleinen Makel gar nicht mehr wirklich wahr.

Im Verlauf der Trilogie gewinnt Spyro neue Freunde, die ihm auf seinen Abenteuern zur Seite stehen. In Teil 3 darf man manche von ihnen sogar selbst steuern.



In den optionalen Fluglevels versucht ihr, während eines Zeitlimits bestimmte Objekte zu zerstören, oder ihr liefert euch Checkpoint-Rennen.

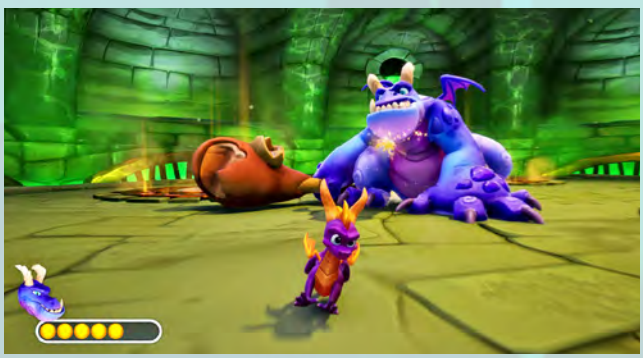
Selbst die größten Feinde können nichts gegen Spyros Flammen ausrichten. Das Gegner-Design ist übrigens herrlich abgedreht und verdammt witzig.

Teil 2 und 3 bemühen sich um mehr Abwechslung im Spielablauf. In Year of the Dragon dürft ihr sogar auf ein Skateboard steigen und in der Halfpipe rumdüsen.

Kunterbunte Abwechslung

Für alle, die den süßen Drachenfratz damals verpasst haben, hier eine kleine Zusammenfassung: Spyro lebt in einer herrlich bunten Märchenwelt, die von allerlei friedfertigen Drachen bevölkert wird. Im ersten Teil verwandelt der gemeine Gnasty Gnorc jedoch sämtliche Schuppenviecher außer dem Titelhelden in Steinsäulen. Spyro und seine Libelle namens Sparx reisen also durch die Welt, um sämtliche Artgenossen zu befreien und Gnorc das Handwerk zu legen. Im zweiten Teil hingegen will unser Mini-Drache eigentlich nur Urlaub machen, gelangt durch ein Dimensionsportal jedoch in eine andere Welt, wo die friedlichen Bewohner wie Gepard Jäger oder Faun Elora von dem fiesen Ripto und dessen Kumpanen unterdrückt werden. Auch da kann Spyro natürlich nicht einfach zusehen. In Year of the Dragon geht es dann ans andere Ende der Drachenwelt, da eine böse Zauberin sämtliche Dracheneier geklaut und in ihr Reich gebracht hat. In allen Teilen gibt es mehrere Oberwelten, in denen ihr Portale findet, die euch in die unterschiedlichen Levels bringen. Gelangt ihr zum Levelausgang, erhaltet ihr meist das zum Spielfortschritt benötigte Item, doch obwohl die einzelnen Areale nicht sonderlich groß sind, gibt es überall weitere Items und Secrets zu entdecken. Im Gegensatz zu den alten Crash Bandicoot-Teilen ist Spyro nicht so linear. Die Gebiete sind recht offen angelegt und setzen darauf, dass ihr geschickt Spyros Gleitfähigkeit einsetzt, um bestimmte Bereiche zu entdecken.

In Spyro the Dragon ist die Geschichte nicht unbedingt der Rede wert, doch in den beiden Nachfolgern erwarten euch immer wieder schön aufgemachte und oftmals witzige Zwischensequenzen, welche die Story vorantreiben. In Ripto's Rage werden außerdem optionale Zusatzquests eingeführt sowie Portale, die ihr aktivieren dürft, um Spyro kurzzeitig bestimmte Spezialfähigkeiten zu verleihen. In Year of the Dragon dürft ihr sogar ab und zu andere Charaktere übernehmen. So springt ihr beispielsweise mit Känguru Sheila durch die Gegend oder schießt mit den zielsuchenden Raketen von Pinguin Byrd um euch. Für Abwechslung ist also gesorgt.



Der Schwierigkeitsgrad ist in jedem Spiel ziemlich niedrig. Selbst die Bosse sind recht einfach zu besiegen. Dafür sehen sie aber unfassbar knuddelig aus!

Wunderbares Hüpfvergnügen

Ansonsten ist Spyro ein schönes, kindgerechtes Jump & Run, bei dem ihr die verschiedenen, toll gestalteten Levels erkundet und Gegner mit dem Feueratem verkokelt oder sie mit euren Hörnern wegrammt. Die Rammattacken sind jedoch teilweise etwas fummelig zu steuern. Zudem gibt es immer wieder optionale Fluglevels, in denen ihr durch Checkpoints fliegen und bestimmte Items sammeln sollt. Die Flugeinlagen sind schon mal etwas knifflig, aber ansonsten ist der Schwierigkeitsgrad eher niedrig angesetzt. Selbst die Bosse lassen sich ziemlich einfach besiegen. In diesem Fall ist das aber vollkommen okay, da Spyro so eine charmante, lustige Spielwelt hat, dass immer genug Anreiz geboten wird, um weiterzuzocken. Mal verschlägt es euch in ein Zauberreich, wo bekloppte Magier Plattformen verschieben, mal landet ihr in einem Sumpf und bekämpft Oger, mal seid ihr in einer Wüsten-, Eis-, Unterwasser- oder Western-Welt unterwegs. Die witzig gestalteten Gegner sind passend auf das jeweilige Szenario abgestimmt und bringen einen oftmals zum Lachen. Unser Highlight waren hier die vor Angst schlotternden Soldaten, die sich beim Anblick von Spyro in ihren Zelten verstecken und dann blöd gucken, wenn man diese abgebrannt hat. Spielerisch können die Spyro-Teile natürlich nicht mehr so ganz mit aktuellen Topspielen des Genres mithalten, da sich die wenigen Gameplay-Elemente doch schon sehr oft wiederholen. Allerdings ist die Reignited Trilogy absolut charmant, lustig und sieht wunderbar bunt aus. Jetzt wünschen wir uns aber ein ganz neues Spyro. **Christian Dörre**

MEINUNG
Christian Dörre

„Eine wunderschöne Neuauflage von drei wunderbaren Spielen!"

Genau wie die N. Sane Trilogy im letzten Jahr ist jetzt auch die Reignited Trilogy eine wahre Freude. Klar, spielerisch sind Spyros Abenteuer ein bisschen in die Jahre gekommen, aber Spaß machen sie noch immer. Vor allem der Humor, das zuckersüße Design und die abwechslungsreich gestalteten Levels mitsamt der thematisch passenden, bekloppten Gegner überzeugen auch noch heute. Wer die Originale gespielt hat, wird sich sofort heimisch fühlen und auch jüngere Zocker werden heute mit der Trilogie ihren Spaß haben. Ja, das Gameplay ist mittlerweile etwas repetitiv, doch das gleicht der Charme der Spiele wieder aus. Lediglich die immer noch hakelige Rammattacke hat mich genauso geärgert wie damals und die kleineren Ruckler werden hoffentlich noch per Patch beseitigt. Ansonsten bin ich als Fan superglücklich mit diesem Remake.

Infos

Termin:	03. September 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob/Insomniac Games
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Herrlich zuckersüße Knuddeloptik
- ✚ Abwechslungsreich gestaltete Levels
- ✚ Schön alberner Humor
- ✚ Tolles Gegnerdesign
- ✚ Umschalten zwischen neuer und Original-Musik jederzeit möglich
- ✚ Spaßiges Erkunden der Spielwelt
- ✚ Allgemein sehr genaue Steuerung
- ➖ Hakelige Rammattacke
- ➖ Nicht ganz konstante Framerate
- ➖ Gameplay teils etwas repetitiv
- ➖ Musik teilweise etwas dudelig

Wertung

8/10

„Knuffiger, kunterbunter Klassiker, der auch heute noch richtig Laune macht."

SUPER KIRBY CLASH

Action Nach Kirby: Star Allies ist das zweite Kirby-Spiel für die Switch ein Boss-Rush-Game: Super Kirby Clash. Wir haben Probe gespielt und verraten euch, ob sich der Download lohnt.

In der jüngsten Nintendo Direct im September 2019 kündigte Nintendo gleich mehrere Spiele an, die ohne Wartezeit direkt im Anschluss an die Videopräsentation erschienen. Eines davon ist Super Kirby Clash. Das von Big N als „Free2start" bezeichnete Free2play-Spiel mit Fokus auf Boss-Rush erschien unter dem leicht anderen Namen Team Kirby Clash Deluxe bereits im April 2017 für den 3DS, nun sozusagen in der HD-Version für die Hybrid-Konsole. Wir haben das kostenlose Spiel mit Kirby-gebrandeter Premiumwährung (Apfeljuwelen!) ausprobiert.

Story und Party

Unser Spiel beginnt in einer Oberwelt, ganz klassisch also. Von dort aus gelangen wir zu verschiedenen Orten: Kramladen, Apfelbaum, Abenteurerglocke, Missionstafel und mehr. Am wichtigsten ist Letztere, denn dort kommen wir zu den beiden Arten von Missionen in Super Kirby Clash: Story- und Party-Missionen. Erstere, das verrät schon der Name, treiben die Geschichte des Spiels voran, die allerdings vernachlässigbar ist. Die Party-Missionen wiederum sind für das Fortschreiten im Spiel auch wichtig, diese lassen sich wahlweise im lokalen oder Online-Multiplayer bestreiten, aber auch alleine. Gleiches gilt für die Story-Missionen, diese allerdings sind nicht online spielbar. In jedem Fall verbraucht jeder Versuch, eine Mission zu meistern, eine Ausdauer-Einheit namens Elan, die alle paar Minuten eine Einheit regeneriert und zweigeteilt ist. Es gibt Elan für Story- und Elan für Party-Missionen. Level-Aufstiege regenerieren auf einen Schlag sämtliches Elan, wahlweise ist das auch mit der Premiumwährung möglich. Die Maximalzahl an Elan steigt mit fortschreitendem Spielverlauf.

Immer die gleiche Aufgabe

Die Missionen selbst sind ziemlich monoton, es handelt sich

Wenn jedes Teammitglied im Kampf eine zufällig aufploppende Steintafel aufklaubt, startet ein kurzes Minispiel, das einen extrem starken Angriff ermöglicht.

Bei Super Kirby Clash geht es um Teamplay und Zusammenarbeit – nicht zwangsläufig mit menschlichen Mitspielern, die CPU steht auch zur Seite.

Am meisten motivieren bei Super Kirby Clash der Levelaufstieg und damit verbunden verbesserte Stats. Das Gameplay hingegen ist ziemlich monoton.

nämlich ausschließlich um Boss-Rush-Aufgaben. Heißt: Maximal zu viert (mit CPUs oder menschlichen Mitspielern) kloppt ihr so lange auf einen typischen Kirby-Boss oder zum Boss aufgeblasenen normalen Kirby-Gegner ein, bis dieser keine Energie mehr hat und dementsprechend zu Boden geht. Da ihr und eure Mitspieler den unterschiedlichen Klassen Heldenschwert, Schwerhammer, Wunderdoktor sowie Magiebeam angehört (der Klassenwechsel ist jederzeit beliebig oft möglich), übernehmt ihr im Kampf unterschiedliche Aufgaben, entweder eher aktiv im Angriff oder passiv mit Heilen der Kameraden. Bei Erfolg gibt es als Belohnung neben Apfeljuwelen auch Fragmente und Erfahrungspunkte. Beim Levelaufstieg durch genügend Punkte steigen eure Werte. Alle Missionen finden vor unterschiedlichen Hintergründen statt, gleichen aber ansonsten wie ein Ei dem anderen.

Oberwelt im Detail

Im Kramladen könnt ihr Apfeljuwelen und Fragmente in neue, bessere Ausrüstung und Waffen investieren, für euch selbst und eure Mitkämpfer. Dort erhaltet ihr auch temporäre und dauerhafte Items, die eure Werte verbessern und – ein rein optisches Gimmick – Sticker. Am Apfelbaum wiederum erntet ihr alle zwölf Stunden eine bestimmte Zahl von Apfeljuwelen. Die Abenteuerglocke lockt mit Fragmenten, die euch fremde Abenteurer online oder offline schenken. Zudem könnt ihr Amiibo für weitere nützliche Items einscannen und sogenannte Geheimwörter eingeben, die Nintendo beispielsweise über Twitter preisgibt. Auch dafür bekommt ihr nützliche Items und Premiumwährung.

Premiumwährung überall

Nun ist ein Schlagwort schon ziemlich oft gefallen: Premiumwährung. Die befindet sich wirklich an jeder Ecke des Spiels. Mehr Zeit oder Energie bei einer Mission, neuer Elan, neue Waffen und Ausrüstung – einfach überall kommen die Apfeljuwelen zum Einsatz. In den ersten Spielstunden werdet ihr noch damit überhäuft und zugleich sind die Preise so angesetzt, dass sie kein Hindernis darstellen. Das ändert sich aber mit der Zeit und die Premiumwährung wird mehr und mehr zum Hindernis. Immerhin: Die Preise beim Kauf mit echtem Geld sind nicht ganz so exorbitant wie bei vielen typischen Mobile-Games. Bei einmalig 40 Euro Investition ist im Grunde Schluss, denn: Tätigt ihr diesen größtmöglichen Kauf, wachsen am Apfelbaum zukünftig 2.000 Apfeljuwelen pro zwölf Stunden. Damit ist dann ein ungehindertes Spielen (nahezu) möglich. Auch beim Kauf kleinerer Pakete von Apfeljuwelen steigt der zwölfstündige Ertrag des Apfelbaums an.

Zu wenig Abwechslung

Nun hat sicher kaum jemand auf Super Kirby Clash gewartet und auch neben all den famosen Ankündigungen der September-Direct stach die Neuauflage des kostenlosen 3DS-Spiels nicht unbedingt heraus. Zudem ist die Premiumwährung zu arg mit nahezu jedem Aspekt des Gameplays verzahnt. Aber: Die Preise sind vergleichsweise fair und auch ohne Echtgeldeinsatz ist das Spielen, vor allem zu Beginn, gut möglich. Allerdings: Auch abseits jeder Premiumwährung ist Super Kirby Clash ziemlich monoton. Boss-Rush macht schon Spaß, aber eben nicht ohne irgendwelche weiteren Modi. Wir hoffen daher auf zukünftige Updates mit weiteren, neuen Möglichkeiten zu spielen. Bis dahin taugt Super Kirby Clash aber allemal für ein paar launige Runden zwischendurch, nur nicht wirklich für eine längere abendliche Spielsession auf der Couch.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein paar Runden echt spaßig, doch danach wird es monoton. Super Kirby Clash ist okay."

Anstelle des kostenlosen Boss-Rush-Games Super Kirby Clash habe ich mir mehr ein typisches Kirby-Spiel erhofft und hielt eine Ankündigung in der September-Direct auch durchaus für realistisch. Doch es kam, wie es kam, und so wurde eben Team Kirby Clash Deluxe neu aufgelegt. Hübsch sieht das Spiel auf der Switch ja aus und der Boss-Rush reizt auch durchaus ein paar Runden lang. Danach allerdings raucht die Motivationskurve steil bergab, weil es halt wieder und wieder das Gleiche ist. Ein bisschen Abwechslung bieten wenigstens die verschiedenen Klassen und das Spielen mit Freunden. Und genau dafür ist das Spiel – neben der flotten kleinen Runde zwischendurch – auch gemacht. Echtgeld für Premiumwährung würde ich aber nicht ausgeben. Dann lieber ein Normalpreis von zehn Euro und keine Apfeljuwelen.

Infos

Termin:	05. September 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory Inc.
Preis:	Free2play

Pro & Contra

- ✚ Actionreiche Boss-Kämpfe
- ✚ Klassen jederzeit wechselbar
- ✚ Viel Freischaltbares
- ✚ Schneller, leichter Spieleinstieg
- ✚ Lokal und online, alleine und mit Freunden
- ✚ Premiumwährung zu Beginn irrelevant
- ✖ Einbindung der Premiumwährung an jeder Ecke
- ✖ Monotone Kämpfe
- ✖ Zu wenig Abwechslung im Spielverlauf
- ✖ Warten auf neue Energie zum Spielen nervt

Wertung

7/10

„Ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, aber keine abendfüllende Spieleunterhaltung."

Die Kämpfe finden an immergleichen Locations statt, immerhin variiert der Hintergrund. Nicht besonders spannend!

BLASPHEMOUS

Action-Adventure Spielerische Herausforderung: Blasphemous stellt unser kämpferisches Geschick auf die Probe und treibt uns im positiven Sinne in den Wahnsinn.

Man nehme eine schön gestaltete Pixel-Art-Welt, statte sie mit einer Prise an religiösen Gegenständen sowie zahlreichen Parkourelementen aus und mische eine Vielzahl gefährlicher Gegner darunter. Die Kombination mag zu Beginn doch recht gewöhnungsbedürftig und grotesk wirken, aber im Endeffekt ist es genau das, was Blasphemous erreichen will.

Letzte Hoffnung im verfluchten Land

Als namenloser Hauptcharakter erwachen wir in einer gigantischen Halle, gefüllt mit einer unüberschaubaren Menge toter NPCs. Gemütlich aufstehen bleibt uns jedoch verwehrt, denn ein nicht sehr freundlich gesinntes Monster möchte uns in Stücke reißen. Besiegen wir es, betritt „der Büßer“, wie unser Held genannt wird, zum ersten Mal die fast schon malerisch anmutende Pixel-Welt. Allerdings ist nicht alles so schön und friedlich wie es zunächst den Anschein hat. Alle Bewohner sind von einem mysteriösen Fluch befallen, der „das Mirakel“ heißt. Wir als Spieler werden also losgeschickt, um Herr über diese Katastrophe zu werden. Schon jetzt ist klar: Die Story nimmt uns nicht an die Hand. Es gibt im gesamten Spielverlauf nur wenige Zwischensequenzen und einen Großteil der Informationen bekommen wir von dem riesigen NPC mit dem Namen Deogracias.

Komplexes Leveldesign

Auf unserer Reise passieren wir eine ganze Reihe unterschiedlicher Gebiete. Schneelandschaften hoch in den Bergen, karge Einöden oder miefende Abflusskanäle sind da nur einige Beispiele. Diese werden auf der sehr informationsarmen Map durch unterschiedliche Farben dargestellt. Wer jetzt aber schon denkt, dass das 2D-Spieldesign nur linear funktionieren kann, liegt falsch. Viele Teilbereiche sind sehr weitläufig erkundbar und oft führen mehrere Wege ans Ziel. Freundlicherweise haben die Entwickler geschickt einige Checkpoints in die Welt gebaut, damit wir möglichst wenige Wege zurücklaufen müssen. Mit Hebeln können wir Aufzüge freischalten oder mit Leitern zwei vorher räumlich getrennte Teilgebiete miteinander verbinden. Gänzlich funktioniert das

Fingerglied, Schulterblatt und Rückenwirbel: In einer Halle können die in den Gebieten gefundenen menschlichen Einzelteile aufbewahrt werden.

Im Verlauf des Spiels kann der Hauptcharakter neue Spezialmanöver mit seinem Schwert Mea Culpa erlernen, wie etwa neue Kombinations- oder Ausweichangriffe.

Wird ein Boss besiegt, erscheint dieser Bildschirm, der übersetzt darum bittet, dass die Seele des Verstorbenen schnell seinen Platz im Himmel findet.

System jedoch nicht. Wie bereits angedeutet, liefert die Map keine Informationen über den Fundort wichtiger Questgegenstände, die wir so teilweise eine gefühlte Ewigkeit suchen müssen. Öde!

Der Wind, der Wind, das himmlische Kind

Strategisch platzierte Hindernisse, unwegsames Terrain und Wetterphänomene erschweren ebenfalls unsere Odyssee. Stachelfallen sollten wir besonders gründlich umgehen, denn eine Berührung ist mit dem sofortigen Tod des Hauptcharakters verbunden. Steile Bergwände erklimmen wir, indem wir unser Schwert in eine Holzwand rammen und uns athletisch nach oben hangeln. Dabei weist die Steuerung ab und zu einige Defizite auf, sodass das Erklimmen der Spitze ein kleines Erfolgserlebnis in einem auslöst. Ein aufkommender Schneesturm bläst jedoch die Glücksgefühle schnell wieder weg und holt uns, sofern wir nicht genügend Abstand zum Abgrund halten, schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Alles in allem keine revolutionären Spielelemente, sondern eher eine nette Abwechslung für zwischendurch, die mit ein wenig Übung auch keine wirklichen Herausforderungen mehr darstellen.

Mea Culpa steh mir bei!

Die weitaus größere Gefahr geht von den unzähligen Monstern und verfluchten Menschen aus, die durch die Welt streifen. Unser bester Freund im Kampf ist das Schwert Mea Culpa. Plumpes Knöpfedrücken und Draufhauen auf den Gegner ist allerdings selten der Schlüssel zum Erfolg. Wuchtigen Angriffen von Statuenträgern und Ministranten gilt es auszuweichen, während wir Hiebangriffe gut blocken und direkt einen Gegenschlag ausführen können. Einige Kontrahenten schalten sich sogar unfreiwillig gegenseitig aus oder hängen in der Umgebung fest. Bei allen Feinden gleichermaßen ist das schwierigste Element jedoch die Unvorhersehbarkeit. Hat man das Angriffsmuster erst einmal kapiert, sinkt der Härtegrad enorm. Das führt dazu, dass wiederkehrende Gegner schnell langweilig werden und wir uns eine noch größere Diversität gewünscht hätten. Sollten wir doch einmal stark verletzt werden, sind Altäre unsere Rettung. Knien wir uns vor diese hin, füllen sich dadurch sowohl die Lebensleiste, als auch die mitgeführten „Galle-Flaschen“ auf, durch die wir unterwegs einen Teil unserer Gesundheit wiederherstellen können. Natürlich würde es sich nicht um Blasphemous handeln, wenn es keinen Haken an der Sache gäbe: Das Auffüllen unserer Lebensenergie lässt alle bislang erlegten Feinde respawnen. Um gegen diese besser gewappnet zu sein, sollten wir unser Schwert mit Kristallen verbessern oder neue Angriffsmanöver mit unserer erspielten Währung freischalten.

David gegen Goliath

Glücklicherweise sind die Bosse alle eine große Herausforderung. Zwar haben sie ebenfalls ein begrenztes Arsenal an Angriffen, doch ist es so schwer, diesen und allem, was darum herum passiert, zu entkommen, dass es teilweise fast schon unfair ist. Die schmale Gratwanderung gelingt den Entwicklern nach unserer Ansicht durch den gesamten Spielverlauf aber sehr gut. Ärger und Freudenausbrüche liegen bei Blasphemous nur schwertschneidenbreit auseinander. So hinterfragten wir des Öfteren unsere spielerischen Fähigkeiten, wenn wir auch im 20. Versuch an demselben Boss scheiterten und wieder einmal den „Deathscreen“ vor Augen hatten. Das Gefühl der Erleichterung war dementsprechend umso größer, als wir endlich die weitaus stärkeren Gegner mit unserem Schwert bezwungen hatten. Deshalb wollten wir auch zu keinem Zeitpunkt während unseres 20-stündigen Tests aufgeben, das Spiel einfach in die Ecke legen und vergessen. Prima! **Marco Kilian**

An diesem Brunnen füllt ihr gegen einen Geldbetrag euer Leben auf. Dabei spawnen anders als an Altären die Gegner nicht neu.

MEINUNG
Marco Kilian

„Blasphemous entlockt den Spielern das Allerletzte – spielerisch und emotional!“

Kaum mit der Steuerung vertraut, werden wir als Spieler schon in den ersten Bosskampf geschmissen. Bei dem rasanten Einstieg war mir bereits klar, dass ich mit Blasphemous sicher noch eine Menge Spaß haben werde. Die Verbindung von Herausforderung, 2D-Leveldesign und Pixel-Art-Gestaltung ist meiner Meinung nach hervorragend gelungen. Gerne mehr davon! Besonders die Bosskämpfe haben es mir sehr angetan. Keiner ist spielmechanisch wie der nächste, trotzdem sind sie alle anspruchsvoll. Die groteske Aufmachung ließ mich auch leicht über einzelne Spielfehler sowie meinen größten Kritikpunkt, die Map, hinwegblicken. Alles in allem ist Blasphemous ein spannendes und liebevoll gestaltetes Game, das seinen Preis für einen einmaligen Spieldurchlauf auf jeden Fall wert ist. Ein Wiederspielwert nach dem erfolgreichen Abschluss der Story erschließt sich mir jedoch nicht.

Infos

Termin:	10. September 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Team17
Entwickler:	The Game Kitchen
Preis:	24,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wunderschöne Pixel-Welt
- ✚ Herausfordernde und gut inszenierte Bosskämpfe
- ✚ Stimmige englische Sprachausgabe
- ✚ Gute deutsche Übersetzung
- ✚ Unterschiedliche Gebiete
- ✚ Cleveres Leveldesign
- ➖ Gegnervielfalt könnte größer sein
- ➖ Vereinzelte Bugs und Steuerprobleme
- ➖ Map liefert nur wenig Informationen

Wertung

9/10

„Blasphemous ist ein herausforderndes und belohnendes Spiel für Frustresistente!“

Switch

N-ZONE AWARD INNOVATION

Nur als Download erhältlich!

Untitled Goose Game

Adventure Als Gans den Leuten das Leben schwermachen, inklusive Gequake und Stealth-Einlagen? Was sich wie ein schlechter Witz anhört, entpuppt sich als eines der innovativsten Indie-Spiele der letzten Zeit!

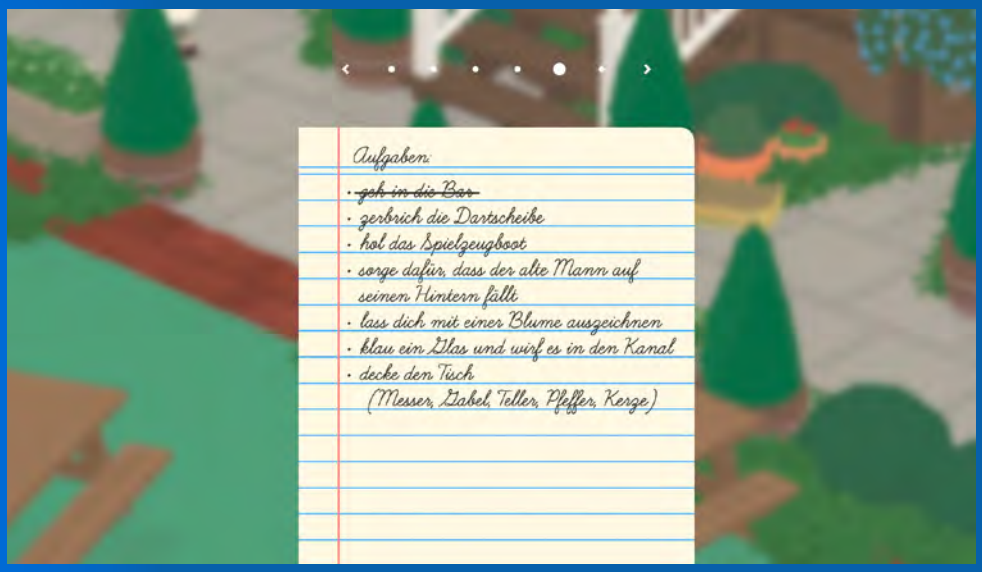
Hat nicht jeder von uns schon mal davon geträumt, für einen Tag in die Haut einer Gans zu schlüpfen? Nun, höchstwahrscheinlich nicht, aber trotzdem gibt uns Untitled Goose Game nun die Gelegenheit dazu! Als Geflügel schwimmen wir aber nicht nur durch Weiher und warten auf unser täglich Brot durch fütterungswillige Rentner, sondern haben eine Mission: den Einwohnern einer kleinen Gemeinde das Leben schwer zu machen! Wir sagen bewusst nicht „zur Hölle“, denn unsere Aktionen, mit denen wir die hilf- und schuldlosen Menschen ärgern, beschränken sich auf kleine Irritationen, keine gewaltigen Katastrophen. Da wird etwa ein Bauer durch die aktivierte Sprinkleranlage nass gemacht, wir knüpfen die Schnürsenkel eines kleinen Jungen auf, damit er stolpert und seine Brille verliert, oder wir sorgen dafür, dass eine preisgekrönte Rose der Heckenschere zum Opfer fällt. Warum wir all das tun? Keine Ahnung! Vielleicht sind Gänse ja einfach Ekel. Jedenfalls verfügen wir auf unserer Reise durch die offensichtlich einer britischen Gemeinde nachempfundene Spielwelt über eine Liste an Aufgaben, die es abzuhaken gilt. Haben wir eine bestimmte Menge an Vorgaben erfüllt, so gelangen wir in den nächsten Abschnitt. Und aus allen Spielen, von denen sich ein Titel, in dem man eine unfreundliche Gans spielt, hätte inspirieren lassen können, fiel die Wahl der Entwickler recht eindeutig auf Hitman.

Vogelfrei

Ja, im Kern erinnert Untitled Goose Game an Agent 47s Aufträge – nur halt ohne all die Morde und die Gewalt. Dafür aber ebenfalls mit unterschiedlichen Herangehensweisen an unsere Missionen. Die grundsätzliche Steuerung unserer Gans ist simpel. Mit dem Analogstick bewegen wir sie, mit einem Knopf rennen wir, mit einem weiteren nehmen wir Objekte auf. Der linke Schulterbutton lässt uns den Kopf senken, damit wir unter Hindernissen hindurchwandern sowie kleine Gegenstände am Boden aufheben können. Weiterhin dürfen wir auf Knopfdrück quaken, was oft notwendig, ist, um die Aufmerksamkeit der Menschen zu erregen oder sie zu erschrecken. Und zu guter Letzt sind wir noch dazu imstande, unser Gefieder aufzuplustern und die Flügel zur Seite zu strecken. Das hat zwar spielerisch keinerlei Nutzen, aber schön, es zu können! Mit diesem Move-Portfolio und dem Wissen über die Aufgaben, die uns in jedem Areal gestellt werden, müssen wir nun die Umgebung beobachten. Wie reagieren die Menschen in bestimmten Situationen, welche Eigenheiten können wir ausnutzen, um unsere Ziele zu erreichen? Manchmal

Im ersten Abschnitt machen wir einem Bauern das Leben schwer, indem wir etwa seine Karotten klauen oder ihm mit dem Sprinkler eine feuchte Überraschung bereiten.

Anders als die meisten anderen Menschen reagiert dieser Junge nicht nur irritiert auf unsere gänsliche Existenz, sondern hat Angst vor uns. Das müssen wir ausnutzen!



Auf einer handschriftlichen Liste sehen wir, welche Aufgaben zu erledigen sind, um den Menschen das Leben schwer zu machen.

gibt es auf diese Fragen nur eine Antwort, oft genug aber auch verschiedene Lösungswege. Um den Bauern im ersten Abschnitt nass zu machen, können wir ihn etwa entweder unter den Sprinkler locken oder aber ihn dazu bringen, durch einen Weiher zu waten. Manche der Aufgaben sind durchaus herausfordernd und man muss um die Ecke denken, um auf die Lösung respektive eine der Lösungen zu kommen. Etwas zu weit treiben es die optionalen Ziele. Die werden zu Beginn in der Liste angezeigt, sondern erst offenbart, wenn man sie erledigt oder das Spiel bereits abgeschlossen hat. Ob man sie erfüllt, läuft also auf Zufall hinaus, denn logisch erschließen lassen sie sich nicht. Wird man während einer Missetat ertappt oder scheitert sonstwie, passiert übrigens gar nichts. Im schlimmsten Fall zieht uns jemand einen gemopsten Gegenstand aus dem Maul oder wir werden mit ungeschickten Handbewegungen vertrieben – um uns sofort danach wieder an die Erledigung unserer Missetaten zu machen. All das zeichnet Untitled Goose Game aus: Es bietet eine durchgeknallte Idee, es ist ein bisschen gemein, ohne bösartig zu sein, und es ist im Grunde seines Herzens einfach wunderbar harmlos. Und es wird getragen von einem wirklich feinen Humor! Hier wird nicht die Spaßtrommel geschlagen, stattdessen ist es die Situationskomik, welche uns regelmäßig zum Grinsen bringt. Das leicht irritierte Verhalten der Menschen, wenn wir sie ärgern, untermalt von absolut perfekt getimten Piano-Klängen, sucht in Sachen Humorpotenzial seinesgleichen. Der simple, aber sehr stimmige Grafikstil samt sehr gelungener Animationen von Gans und „Feind“ fügt sich hier ebenfalls gut ein. Als Spieler schlüpft man zudem immer mehr in die Rolle der Gans und reagiert irgendwann fast unwillkürlich so, wie man das von einem großen, etwas bösartigen Vogel erwarten würde. Beispielsweise ist es nicht notwendig, die Menschen wütend anzuquaken, wenn sie einem eine Chaos-Tour vermasselt haben – man tut es aber einfach.

Ein Gans tolles Spiel

Tatsächlich ist Untitled Goose Game nicht nur für diejenigen geeignet, die auf verrückte und kreative Ideen stehen, sondern auch für Stealth-Liebhaber. Schade bloß, dass der ganze Spaß schon nach etwa zwei Stunden vorbei ist. Dann hat man alles gesehen und leider existiert auch nur wenig Anreiz, sich ein weiteres Mal auf einen Ärger-Ausflug zu begeben. Wir hätten gerne noch deutlich länger unsere innere Gans entdeckt! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Unterhaltsam, kreativ, charmant – das Gänseabenteuer hat mich sehr positiv überrascht!“

Nach dem witzigen Ankündigungs-Trailer zu dem unter dem Arbeitstitel Untitled Goose Game vorgestellten Abenteuer vor einigen Monaten hatte ich bereits Lust darauf, den Titel auch mal auszuprobieren. Ich erwartete mir aber nichts anderes als eine nette, verrückte Idee, die mit eher belanglosem Gameplay angereichert wird – eine etwas weniger derbe Version von Titeln wie Surgeon Simulator oder Goat Simulator also. Nun, ich wurde in zweierlei Hinsicht überrascht. Erstens entpuppte sich der vermeintliche Arbeitstitel als tatsächlicher Name des Spiels und zweitens ist Untitled Goose Game deutlich mehr als nur ein spielbarer Wegwerf-Gag. Mit etwa zwei Stunden Spielzeit ist das Spektakel zwar reichlich kurz, in dieser Zeit erlebte ich aber ein unerwartet intelligentes Stealth-Abenteuer mit allerlei tollen Ideen, gelungenem Level Design und einigen durchaus kniffligen Umgebungsrätseln. Hinzu kommt der wie erhofft sehr gelungene und angenehm subtile Humor des Spiels. Hier geht es nicht um Verrücktheit um der Verrücktheit Willen, vielmehr werden die humorigen Akzente sehr gekonnt gesetzt und musikalisch perfekt untermalt. Ich bin schwerstens angetan!

Infos

Termin:	20. September 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Panic
Entwickler:	House House
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ungemein kreative Spielidee
- ✚ Charmante Atmosphäre
- ✚ Herausfordernde Umgebungspuzzles
- ✚ Simpler, aber passender Grafikstil
- ✚ Hervorragender Einsatz von Musik
- ➖ Sehr kurze Spielzeit
- ➖ Zusatzaufgaben etwas unklar

Wertung

8/10

„Kurz, aber ungemein innovativ und sehr charmant – ein absoluter Geheimtipp!“

Wer uns unsere Aufgaben gestellt hat und warum sie so spezifisch sind, bleibt unklar. Aber Socken, BH, Pantoffel und Seife müssen nun einmal in den Gartenteich!

Es muss nicht immer alles schlimm, schlimm, schlimm sein: Die kleinen Ärgernisse im Spiel laufen nie auf Katastrophen hinaus.

NACHSPIEL

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

DLC PACK 3 + UPDATE 5.0

Nur als Download erhältlich!

Switch

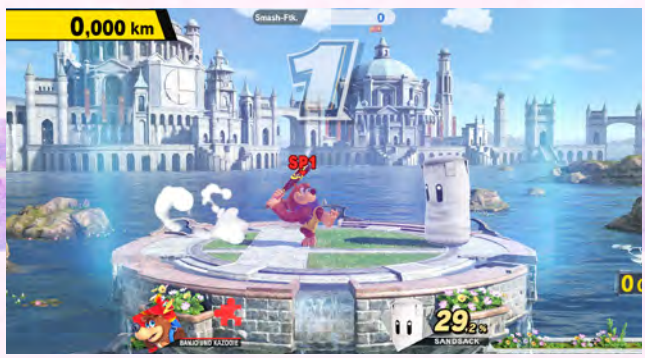
Beat 'em Up Bär und Vogel lassen die Tatzen fliegen! Der lange unmöglich erscheinende Gastauftritt des Kultduos Banjo und Kazooie ist nun Super-Smash-Bros.-Realität.

Manchmal geschehen noch Zeichen und Wunder: Nachdem Rare(ware) anno 2001 in den Besitz von Microsoft überging, schien es ausgeschlossen, dass wir die ikonischen Figuren des Studios jemals wieder auf Nintendo-Hardware sehen würden, allen voran Banjo und Kazooie. Klar, es gab ein paar Game-Boy-Spiele aus dem Hause Rare, die mit Microsofts Einwilligung umgesetzt wurden, aber darüber hinaus sah es in dieser Hinsicht düster aus. Und das, obwohl Smash Bros. mit Melee gerade endgültig den Durchbruch feierte und so gut wie jeder Nintendo-Spieler sich Banjo und Kazooie als Kämpfer dafür wünschte!

Willkommen zu Hause

18 Jahre später sieht die Welt ganz anders aus. Rare gehört zwar immer noch Microsoft, doch zwischen dem Xbox- und dem Switch-Konzern existiert inzwischen eine ausgeprägte Freundschaft. Und was unmöglich schien, ist nun Realität: Banjo-Kazooie bereichert in Ultimate endlich den Smash-Bros.-Kosmos! Und das tut die Serie sehr kompetent und wie man es auch von den letzten beiden DLC-Updates gewohnt ist auch mit ordentlich Umfang. Neben dem Kämpfer-Gespann selbst werden nach DLC-Brauch eine Handvoll neue Geisterkämpfe, knapp zehn Musikstücke, eine Route im Klassischen Modus und

Für den Ultra Smash rufen wir die Jinjos samt ihrem Anführer, dem Jinjonator, der im Endkampf des ersten Spiels eingeführt wurde, zur Unterstützung an unsere Seite.



Ganz ohne zusätzliche Kosten erhalten Ultimate-Besitzer mit Update 5.0 den Homerun Contest. Damit ist der Modi-Nachschub für das Spiel offiziell abgeschlossen.

Wie bei jedem DLC-Update wurde auch diesmal ein zusätzliches Geisterbrett mit Kämpfen hinzugefügt. Hier treten wir gegen von Banjo-Kazooie-inspirierte Rivalen an.

Der Klassische Modus schickt uns in Gestalt von Banjo und Kazooie in Gefechte gegen allerlei ikonische Duos sowie weitere Duett-Kämpfer wie die Ice Climbers.

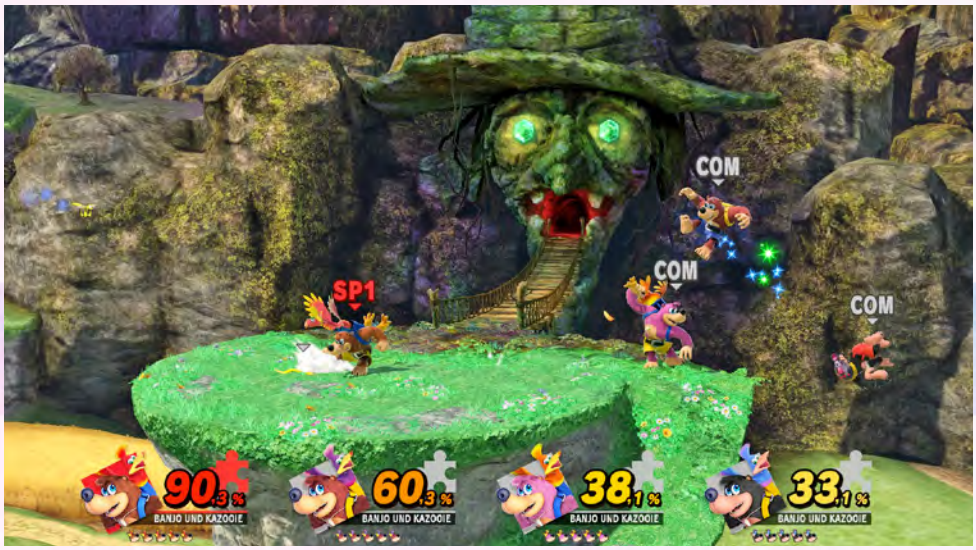
eine neue Stage hinzugefügt. In Sachen Fan-Service wird hier jede Menge aufgefahren! Die Animationen von Bär und Vogel fangen den Geist der Vorlagen perfekt ein, die auf dem Startgebiet des ersten Banjo-Kazooie basierende Kampfarena namens Spiral Mountain ist gespickt mit allerlei Details und Kameos von Figuren im Hintergrund und auch sonst merkt man, dass die Entwickler in Sachen Recherche und Mühe bei der Umsetzung definitiv die Extrameile gegangen sind.

Der goldene Stoß

Da ist es dann gar nicht so tragisch, dass Banjo und Kazooie als Kämpfer kaum neue Akzente setzen. Ihr von ihren Fähigkeiten aus den 3D-Jump&Run-Vorlagen inspiriertes Moveset fügt sich sehr gut zwischen jene der anderen Recken ein, bringt aber keine außergewöhnlichen Ideen mit sich. Wir schlagen als Banjo mit Kazooie um uns, führen einen hohen Sprung aus, bei dem die bekannte grüne Platte aus den Hüpfabenteuern erscheint, ballern mit Eiern um uns, lassen uns auf Kazooies Rücken durch die Gegend tragen und mehr. Kreative Ideen wie das zufällig generierte Spezialangriff-Menü des Helden aus Dragon Quest oder Jokers Persona-Unterstützung darf man sich also nicht erwarten. So oder so macht es aber jede Menge Spaß, mit den sympathischen Hüpfhelden Keile zu verteilen! Etwas fragwürdig ist lediglich ihr seitlicher B-Angriff. Dann packen wir die goldenen Federn aus, die uns in den Jump & Runs kurzzeitig unverwundbar machen, und rasen mit solcher Wucht und einer nur mit perfekten Reflexen aufhaltbaren Macht durch unsere Widersacher, dass sogar Kämpfer mit vergleichsweise wenig Schaden oftmals in den Abgrund geschleudert werden. Zwar stehen Bär und Vogel von dieser Power-Attacke pro Kampf nur fünf Stück zur Verfügung, trotzdem sehen wir hier potenzielle Balancing-Probleme.

Voll auf den Sack

Gleichzeitig mit DLC Pack 3 ging übrigens Update 5.0 für Super Smash Bros. Ultimate live. Dieses brachte nicht nur die Einbindung der neuen Bezahlkämpfer sowie einige Patches und anderes Feintuning mit sich, sondern auch einen wiederkehrenden Spielmodus: Der Homerun Contest erlaubt es uns endlich wieder, fröhlich Sandsäcke durch die Gegend zu prügeln und Reichweitenrekorde aufzustellen! Schön, dass diese schmerzlich vermisste Spielvariante aus den Vorgängern endlich mit an Bord ist. Weniger schön ist die Tatsache, dass gleichzeitig mit der Enthüllung des Modus angekündigt wurde, dass damit alle Modi-Updates für Ultimate abgeschlossen seien. Wer gehofft hatte, dass auch der Target Smash, bei dem wir Zielscheiben zerstören müssen, noch nachgereicht wird, muss jetzt also stark sein! Aber auch ohne Target Smash ist der Prügler ja schon ein ganz schön volles Kampfpaket, welches übrigens nach den fünf Kämpfern des Season Passes noch um weitere Recken erweitert werden wird, wie wir inzwischen wissen. Als nächster neuer Hau-Heroe steigt im Laufe des November Terry aus Fatal Fury in den Ring. **Lukas Schmid**



Spiral Mountain wandert bezüglich des Aufbaus auf sicheren Pfaden, sprüht aber nur so vor Charme und sieht klasse aus.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Spielerisch nicht außergewöhnlich, überzeugt das Duo in Sachen Fan-Service vollumfänglich."

So lange haben wir schon spekuliert, dass Banjo und Kazooie aufgrund des guten Verhältnisses von Nintendo und Microsoft Teil der Smash-Bros.-Kämpferriege werden könnten – und dann ging auf einmal alles ganz schnell: Ankündigung, wenige Wochen Wartezeit und da war es, das tierische Duo. Ich als jemand, der mit dem Nintendo 64 und damit mit den zahllosen genialen Rareware-Spielen für die Konsole groß geworden ist, freue mich über den Gastauftritt natürlich sehr! Tatsächlich fühlen sich die beiden Helden relativ konservativ an und ihr seitlicher Spezialangriff wirkt etwas arg übermächtig, Spaß macht es aber allemal, mit ihnen zu spielen! Außerdem wird in Sachen Fan-Service dank perfekt eingefangener Animationen, der neuen Stage und der fantastischen Musik die volle Ladung geboten. Ein wirklich gelungener Smash-Einstand!

Infos

Termin:	04. September 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd./Bandai Bamco
Preis:	5,99 Euro/24,99 Euro (Fighter's Pass)

Fazit

LOHNT SICH

„Mit Banjo und Kazooie wird für viele alte Nintendo-Hasen ein Smash-Traum wahr."

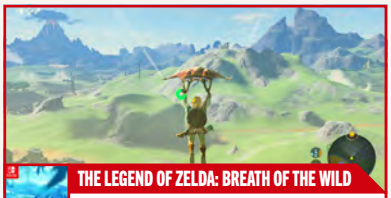
Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** – Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Astral Chain** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Attack on Titan 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** – Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **The Legend of Zelda: Links's Awakening** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Cave Story+** – Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** – Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision

ADVENTURE

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** – Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** – Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** – Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **State of Mind** – Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainment

STRATEGIE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Umfangreich, komplex, durchweg sympathisch – ein tolles Strategie-Erlebnis!

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** – Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Sid Meier's Civilization 6** – Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
- **Disgaea 1 Complete** – Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** – Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Gear Club Unlimited** – Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Team Sonic Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Odyssey** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Spyro Reignited Trilogy** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Unravel 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Yoshi's Crafted World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** – Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

Star Wars Pinball

Spaßig, umfangreich, atmosphärisch – ein Traum für Flipper-Fans und Star-Wars-Jünger!

Bei diesem großartigen Pinball-Paket ist die Macht wahrlich mit den digitalen Flippertisch-Experten von Zen Studios. Star Wars Pinball umfasst stolze 19 Flippertische rund um die meisten Filme der Saga (Episoden IV bis VIII, Solo und Rogue One), einige der berühmtesten Charaktere wie Han Solo und Darth Vader, die beiden TV-Serien Clone Wars und Rebels sowie bestimmte Themen und Schauplätze. Dabei freuen sich Liebhaber der Sternenkriege über originale, englische Toneinspieler aus den Vorlagen, Originalmusik und authentische Soundeffekte. Doch auch abseits der gelungenen Star-Wars-Atmosphäre überzeugt Star Wars Pinball mit durchweg interessanten Tischen, guter Spielmechanik und einigen Spielmodi wie dem Karrieremodus, Liga-Modus oder Turnieren, was für reichlich Langzeitmotivation sorgt. Damit ist Star Wars Pinball sowohl für Fans von digitalen Flippern als auch der Markenvorlage eine klare Kaufempfehlung! **Viktor Eippert**

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger allemal einen Blick wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Blazing Chrome** – Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Hotline Miami Collection** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **My Friend Pedro** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Superhot** – Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** – Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

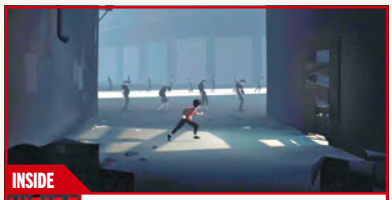
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Cadence of Hyrule** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Slay the Spire** – Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Automachef** – Wertung: 7 | Hersteller: Team17 Digital

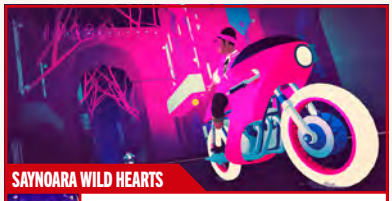
ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Brothers: A Tale of Two Sons** – Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games
- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Untitled Goose Game** – Wertung: 8 | Hersteller: Panic
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL



SAYNOARA WILD HEARTS
Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games
Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **Deemo** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Pillars of Eternity: Complete Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast

Und noch einmal Star Wars: Jedi Outcast kehrt nach 17 Jahren zurück.

Nicht nur im Kino, auch in anderen Medienformen kann man sich vor lauter Star Wars zurzeit gar nicht retten. Jedi Outcast ist eigentlich ein alter Hut, denn erschienen ist das Abenteuer rund um den Protagonisten Kyle Katarn schon im Jahr 2002. Damals überzeugte das Spiel mit spaßigen Lichtschwertkämpfen. Allerdings gibt es auch viele Schussgefechte: Kyle startet das Abenteuer als Söldner, der gerne zum Blaster greift. Die Shooter-Abschnitte sind deutlich weniger gelungen als die Lichtschwert-Duelle. Auch an anderen Stellen merkt man Jedi Outcast das Alter an, etwa bei der spärlichen Verteilung der Checkpoints oder dem Fehlen eines Tutorials und einer Karte. Die Grafik wurde aufpoliert, erstrahlt nun in 1080p, Jedi Knight 2 läuft außerdem die meiste Zeit flüssig mit 60 Frames. Wer sich damals gerne dem Mehrspieler-Part von Jedi Outcast gewidmet hat, schaut beim Re-Release in die Röhre – den Modus gibt es nicht mehr.

Katharina Pache

SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU
Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli
Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel-Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

CHILD OF LIGHT

Die Heldin Aurora bereist die Welt Lemuria, um ihren kranken Vater und das Königreich zu retten. Das Rollenspiel mit den Dialogen in Reimform gibt es auch in der Ultimate Edition für Nintendo Switch!

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

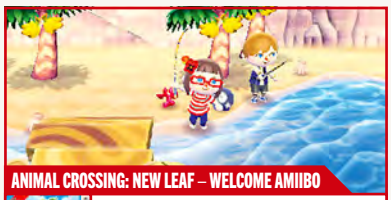
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Ich bin jetzt einfach so frei und schweife in meiner Rubrik diesmal vom Thema ab. Diese N-ZONE-Ausgabe ist für mich nämlich etwas ganz Besonderes: Ich feiere mein Jubiläum.

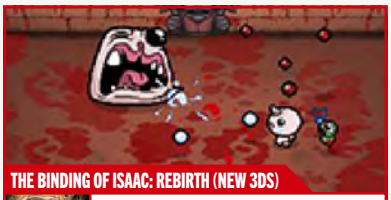
Ich kann es selbst kaum glauben: Wenn ihr diese Zeilen lest, feiere ich mein 20-jähriges Jubiläum als Nintendo-Redakteur. Am 1. Oktober 1999 habe ich als fester freier Redakteur beim BriStein-Verlag in Bochum losgelegt. Bezahlt wurde damals pro Wort … wohlgemerkt in Pfennig, nicht Cent. Wenn ihr zu unseren älteren Lesern gehört, kennt ihr vielleicht noch das Magazin, bei dem ich seinerzeit angeheuert hatte: die „big.N". Vorher hieß das gute Stück noch „64 Power". Mit dem neuen Namen kamen auch der fantastische Martin Messing und ich zum Verlag, mein allererstes getestetes Spiel war – ich erinnere mich noch ganz genau – Shadowgate auf dem Game Boy Color. Eine meiner besten Erinnerungen war aber meine Rezension zu Barbies Meeresabenteuer. Das habe ich seinerzeit in einem Regionalexpress der Deutschen Bahn getestet (das Spiel war in zwölf Minuten durch). Auf meinem Game Boy. Mit einer rosafarbenen Spiele-Cartridge. Während ich in voller Heavy-Metal-Kluft im Zug sitze. Wenn ich an die Gesichter der Leute um mich herum denke, muss ich heute noch schmunzeln.

Nintendo-Rundreise

Nach dem Exitus des großartigen BriStein-Verlags hatten wir Glück und konnten zusammen mit unserer damaligen Druckerei fusionieren. Im Live-Emotion-Verlag ging es weiter bis in den Mai 2012, hier musste sich unser Bochumer Team leider endgültig geschlagen geben. Ein Teil unserer Hefte lebte bei Computec weiter, doch das Bochumer Nintendo-Magazin durfte nicht auferstehen, schließlich gab es in Fürth mit der N-ZONE bereits ein Spitzenblatt – damals noch rund um die Wii. Ich weiß aber noch genau, dass ich an meinem zweiten Tag bei Computec zum damaligen N-ZONE-Chefredakteur Thomas Eder rübermarschiert bin, mich vorgestellt und ihn darum gebeten habe, bei ihm im Team mitarbeiten zu können. Denn den Nintendo-Redakteur in sich lässt man nie so ganz zurück! Das merke ich gerade wieder: Selbst jetzt, nach 3,5 Jahren seit meinem Abschied bei Computec als Vollzeit-Mitarbeiter und meinem Karrierestart als Baum-Anwalt, bin ich immer noch saugern als freier Redakteur dabei. So schließt sich der Karriere-Kreis wieder. Darum einfach mal danke an Martin Mirbach, Michel Kieselstein, Rainer Hußmann, Hans Ippisch, Petra Fröhlich, Thomas Eder, Viktor Eippert, Katharina Pache und natürlich auch an euch fürs Lesen. Auf die nächsten 20 Jahre! Und das meine ich vollkommen ernst.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

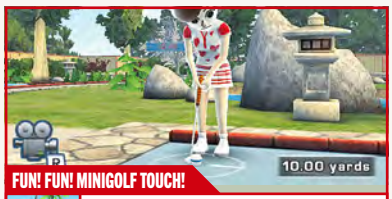
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

Mega Man X (New 3DS)
Wertung: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

3D Sonic the Hedgehog 2
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Demon's Crest (New 3DS)
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

3D Gunstar Heroes
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Blaster Master
Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft

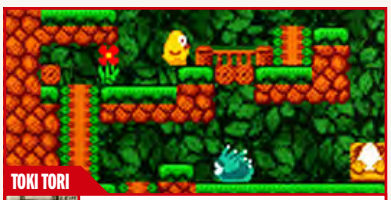
Contra 3: The Alien Wars
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos
Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

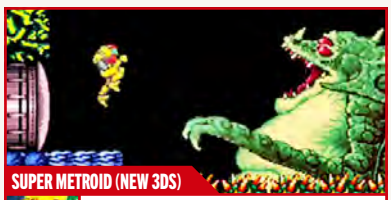
Donkey Kong
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lock'n Chase
Wertung: 8 | Hersteller: Data East

Mario's Super Picross (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

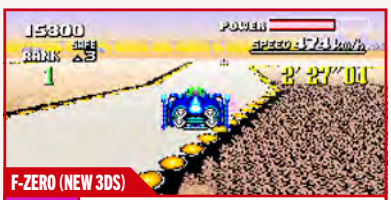
The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Castlevania 3: Dracula's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid 2: Return of Samus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

3D Out Run
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Super Mario Kart (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

Breath of Fire 2 (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Pokémon Kristall
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

160 Deutsche Mark. So viel Geld habe ich 1996 für den SNES-Urzeit-Prügler Primal Rage auf den Ladentisch gelegt. Amir-Oliver Tabba hat es am schnellsten erraten – kostenlos.

Warum gibt es von Mortal Kombat mittlerweile eigentlich 352 Teile, von Primal Rage aber nur 1,5? Glasklare Diskriminierung von Dinosauriern ist das! Der Protagonist unseres neuen Retrorätsel-Kandidaten dieser Ausgabe würde solch eine Ungerechtigkeit wohl nicht zulassen. Leider hat es die Multimedia-Geschichte irgendwie nicht besonders gut mit dieser Spieleserie gemeint – und das seit Ende der 70er-Jahre (kein Tippfehler). Eines der ältesten Games!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Pilzen dürft ihr nur in Mario-Spielen trauen, bei The Last of Us sind die Schwammerl an dem Weltuntergang schuld. Wenn dabei aber so gute Games rausspringen, ist das okay!

Fast sieben Jahre ist es jetzt her, dass einer unserer absoluten Lieblingstitel damals noch für die PS3 erschienen ist – bis heute ist The Last of Us eines der besten Endzeit-Action-Adventures aller Zeiten. Nun steht nach langer Wartezeit endlich der Nachfolger in den Startlöchern: Exklusiv für die Playstation 4 soll im Frühjahr 2020 The Last of Us 2 die Regale stürmen. Wenn ihr bereits die Sony-Konsole euer Eigen nennt, wird das sowieso ein Pflichtkauf. Solltet ihr aber noch keine PS4 besitzen, dürfte das gute Stück ein Kaufgrund für die Hardware sein. Und falls noch Bedarf besteht: Für die Playsation 4 gibt es auch eine aufgebohrte Version von The Last of Us Teil 1.

THE LEGEND OF ZELDA

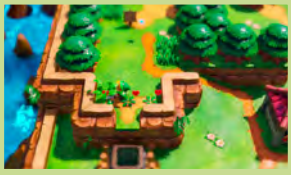
LINK'S AWAKENING – FUNDORTE ALLER HERZTEILE

Euch fehlt dieses eine letzte, verflixte Herzteil in Links Ausflug auf die Insel Cocolint? Nicht verzagen – unser Sammelguide schafft Abhilfe!

Von Lukas Schmid

Herzteil 01
Areal: Mövendorf

Springt in den ausgetrockneten Brunnen im Osten, sobald ihr das Schwert vom Strand geholt habt und die Grasbüschel darüber wegschnetzeln könnt.

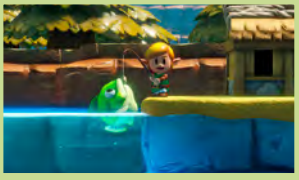


Herzteil 02
Areal: Mövendorf, Kran-Kemenate

Sammelt zehn Rubine und versucht euch am Greifhaken-Spiel in Mövendorf. Ein sicheres Händchen ist gefragt!

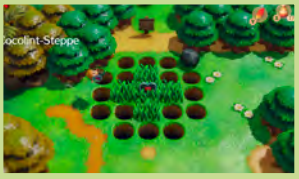
Herzteil 03
Areal: Mövendorf, Angelteich

Begebt euch mit zehn Rubinen im Gepäck zum Angelteich im Norden des Dorfes und zieht einen der großen grünen Fische aus dem Wasser.



Herzteil 04
Areal: Cocolint-Steppe

Das Herzteil schlummert rechts des Ausganges vom Zauberwald in der Mitte einiger Löcher, die lediglich übersprungen werden müssen.



Herzteil 05
Areal: Fratzenwald

Das Herzteil liegt im Norden des Fratzenwaldes hinter ein paar Löchern im Gras. Hüpft zum Objekt der Begierde!

Herzteil 06
Areal: Taltal-Gebirge

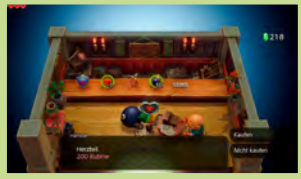
Im ersten Raum der Höhle rechts des Tamaranch-Berges, die zum Taltal-Gebirge führt, liegt das Herzteil in der rechten unteren Ecke hinter ein paar verschiebbaren Felsen herum.

Herzteil 07
Areal: Zauberwald

Mit dem Kraftarmband im Gepäck begebt ihr euch in die Höhle, die zum Pilz für die Hexe führt, und löst das simple Schiebepuzzle im Raum über jenem mit den Fledermäusen.

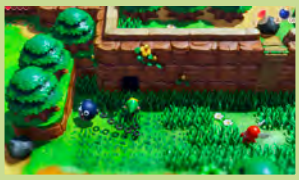
Herzteil 08
Areal: Mövendorf, Tante-Emma-Laden

Das Herzteil gibt's gleich zu Spielbeginn für stattliche 200 Rubine zu kaufen.



Herzteil 09
Areal: Urunga-Steppe

In der Höhle direkt rechts von Mövendorf liegt das Herzteil in einer Ecke und wartet auf jemanden, der etwas damit anzufangen weiß.



Herzteil 10
Areal: Urunga-Steppe, Muschelbasar

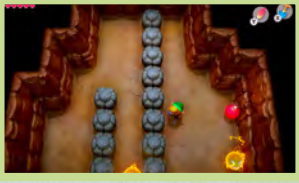
Das Herzteil gibt es als erste Belohnung, sobald ihr fünf Zaubermuscheln gesammelt und beim Muschelbasar vorbeigebracht habt.

Herzteil 11
Areal: Schicksalsacker

Schlagt euch nach Abschluss von Schloss Kanalet durch das Heckenlabyrinth und sammelt das Herzteil auf halbem Weg zur Eulenstatue auf. Das Gras hinter den Löchern könnt ihr mit Pfeilen plus Bomben oder einem gut getimten Sprung + Schwertstreich mühelos zerstören.

Herzteil 12
Areal: Urunga-Steppe

Rechts oberhalb des Warppunktes in der Urunga-Steppe befindet sich eine Höhle hinter einer sprengbaren Wand. Rennt im Inneren die schwarzen Zelte mit den Pegasusstiefeln kaputt und sprengt die brüchige Wand rechts für das Herzteil dahinter. Die Wand übersieht man aufgrund der Kiste mit den Rubinen drin gerne mal!

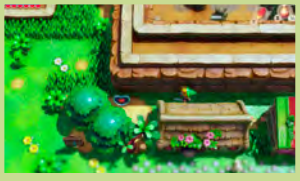


Herzteil 13
Areal: Cocolint-Steppe

Im Süden der Steppe findet ihr ein Grab und rechts davon eine Höhle zwischen ein paar Felsen. Das gesuchte Herzteil im Inneren erreicht ihr entweder mit einem gut getimten Pegasusstiefel-Sprung oder mithilfe eures Enterhakens.

Herzteil 14
Areal: Zoodorf

Das Herzteil ist direkt über dem Haus mit dem süßen Kaninchen. Um zu ihm zu gelangen, müsst ihr einen Umweg über den langen Pfad nehmen, der dort beginnt, wo das Walross im Süden des Dorfes vor dem Eingang zur Durstwüste ruht beziehungsweise ruhte.

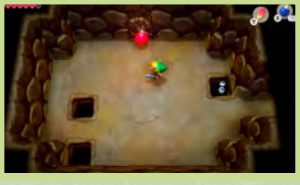


Herzteil 15
Areal: Mövendorf, Kran-Kemenate

Nach Abschluss des dritten Dungeons „Teufelsvilla" und wenn ihr die restlichen nur einmal ergatterbaren Preise davor gesammelt habt, taucht das Herzteil beim Greifhaken-Spiel auf und kann gekrallt werden.

Herzteil 16
Areal: Durstwüste

Lasst euch durch das Loch im Treibsand-Raum mit dem Zwischenboss fallen und sprengt in der Höhle darunter die nördliche Wand.



Herzteil 17
Areal: Schloss Kanalet

Im Burggraben links vor Schloss Kanalet erreicht ihr das Herzteil durch einen beherzten Tauchgang.

Herzteil 18
Areal: Taltal-Höhen

Direkt rechts von Dungeon Nummer 4 „Wundertunnel" wartet das Herzteil im Wasser in der überfluteten Höhle und ist nur einen Tauchgang entfernt.

Herzteil 19
Areal: Zwergenbucht

Begebt euch in die Höhle zwischen den Büschen, die zu einem der Teufel führt, die eure Ressourcen-Taschen vergrößern. Auf dem Weg dorthin taucht ihr in dem Wasserbassin nach dem schmucken Herzteil.

Herzteil 20
Areal: Zwergenbucht

Ganz im Süden des Sees, unterhalb von Dungeon Nummer 5 „Fischmaul" und der Nixenstatue, taucht ihr in der Ecke nach dem Herzteil.

Herzteil 21
Areal: Zoodorf

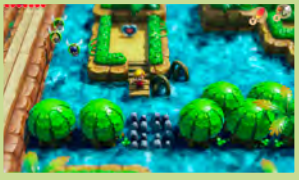
Auf dem Weg zu Herzteil Nummer 14 über Zoodorf sprengt ihr die Höhle frei. Im Inneren werft ihr entweder von oben eine Bombe auf den brüchigen Felsen oder feuert von rechts einen Pfeil plus Bombe drauf und zieht euch dann mit eurem Enterhaken zum Herzteil.

Herzteil 22
Areal: Zauberwald

In der Höhle, die mit drei Felsen verschlossen ist, zieht ihr euch mit dem Enterhaken zum Herzteil.

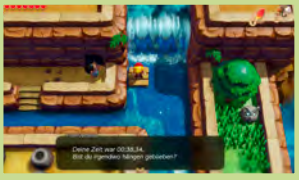
Herzteil 23
Areal: Stromschnellen

Löhnt 100 Rubine für die Schnappschnellen und manövriert euch durch geschicktes Fahren und mithilfe des Enterhakens zur Höhle links oben.



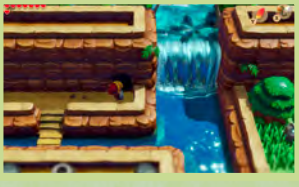
Herzteil 24
Areal: Stromschnellen

Absolviert die Schnellschnellen und schlagt dabei eure eigene Bestzeit.



Herzteil 25
Areal: Stromschnellen

Absolviert entweder die Schnell- oder die Schnappschnellen und sagt dann, dass ihr nicht noch einmal fahren wollt. Geht dann in die Höhle links von euch und holt euch mit dem Enterhaken das Herzteil.



Herzteil 26
Areal: Taltal-Gebirge

Ganz im Westen des östlichen Teils des Taltal-Gebirges, hinter der zerstörten Brücke, zerstört ihr den Busch und geht in die Höhle hinab. Sprengt die südliche Wand gleich im ersten Raum und schlagt euch durch den Raum mit den Gegnern bis zum gesuchten Herzteil durch.

Herzteil 27
Areal: Taltal-Gebirge

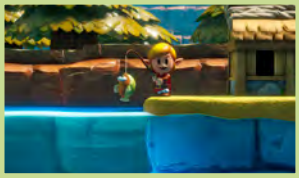
Begebt euch durch die Höhle, die zu Herzteil 26 geführt hat, und damit in den westlichen Teil des Gebirges. Kämpft euch weiter nach Osten vor, bis ihr auf dem Kliff oberhalb des Hauses von Mr. Write seid. Dort liegt das Herzteil am Ende des Pfades einfach am Boden herum.

Herzteil 28
Areal: Dungeon 8 „Schildkrötenfelsen"

Schlagt euch durch den Dungeon. Im Nordwesten führt eine Treppe nach draußen auf das Dach des Dungeons, wo das Herzteil liegt.

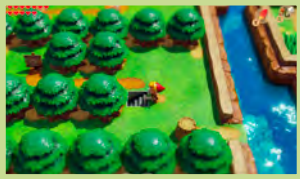
Herzteil 29
Areal: Möveldorf, Angelteich

Fangt einen der kleinen Fische und er hat als Belohnung ein Herzteil für eure stetig wachsende Sammlung parat.



Herzteil 30
Areal: Urunga-Steppe

In der Höhle, die unter dem Fluss hindurch nach Zoodorf und zu den Alten Ruinen führt, liegt das Herzteil in einem Wasserbassin.



Herzteil 31
Areal: Cocolint-Steppe, Boris' Hütte

Schließt die erste Runde an Herausforderungen in Boris' Hütte ab und ihr erhaltet dafür ein Herzteil.

Herzteil 32
Areal: Cocolint-Steppe, Boris' Hütte

Schließt die zweite Runde an Herausforderungen in Boris' Hütte ab.

Herzteil 33
Areal: Cocolint-Steppe, Boris' Hütte

Schließt die dritte Runde an Herausforderungen bei Boris ab. Obacht: Anstatt eines Herzteils gibt es hier einen kompletten Herzcontainer!

THE LEGEND OF ZELDA

LINK'S AWAKENING – FUNDORTE ALLER ZAUBERMUSCHELN

Satte 50 versteckte Zaubermuscheln gibt es in Link's Awakening – damit ihr trotzdem keine verpasst, zeigen wir euch die Fundorte in unserem Guide! Von Lukas Schmid

Zaubermuschel 01
Areal: Mövendorf

Schnetzelt mit dem Schwert im viereckig arrangierten Gras in Mövendorf, bis ihr die Muschel entdeckt.

Zaubermuschel 02
Areal: Mövendorf, Kran-Kemenate

Nachdem ihr euch das erste Mal ein Herzteil beim Greifhaken-Spiel geholt habt, taucht eine Muschel auf.

Zaubermuschel 03
Areal: Zauberwald

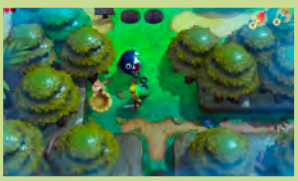
Grabt im Wald bei dem auffälligen Gras vor der Höhle, die zum Pilz für die Hexe führt, und holt euch euren Fund.

Zaubermuschel 04
Areal: Fratzenwald

Ganz rechts am Rand des Fratzenwaldes seht ihr eine auffällige Stelle, an der ihr mit der Schaufel graben müsst.

Zaubermuschel 05
Areal: Zauberwald

Beim oberen Ausgang des Waldes, im Gebiet direkt unter Dr. Wrights Haus, grabt ihr dort, wo der Moblin herumläuft.

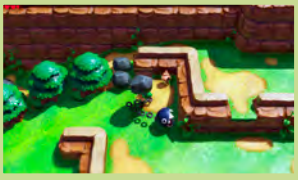


Zaubermuschel 06
Areal: Schleimsumpf

Über dem Telefonhäuschen rechts von Dr. Wrights Haus liegt die Muschel im Erdreich vergraben.

Zaubermuschel 07
Areal: Cocolint-Steppe

Rechts von Dungeon 2 „Dschinn-Grotte" liegt die Muschel unter einem der Felsen bei den Schweine-Moblins.

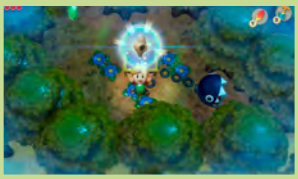


Zaubermuschel 08
Areal: Cocolint-Steppe

Rechts neben dem einsamen Grab im Süden der Steppe ist ein Busch, den ihr beseitigen und darunter für das gesuchte Objekt graben müsst.

Zaubermuschel 09
Areal: Zauberwald

Von Mövendorf kommend, geht ihr im Wald nach rechts und öffnet die Kiste, die sich hinter dem Felsen befindet.

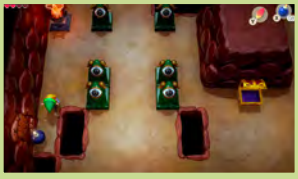


Zaubermuschel 10
Areal: Zwergenbucht

Im verlassenen Haus rechts des Torongastrandes findet ihr die Muschel rechts im Raum unter einer Vase.

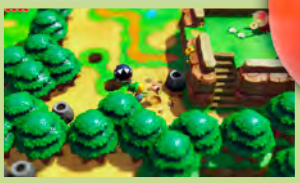
Zaubermuschel 11
Areal: Dungeon 1 „Wurmpalast"

Kehrt mit Bomben im Gepäck in den allerersten Dungeon zurück und sprengt die brüchige Wand links des Mini-Moldorms im Raum über jenem Raum mit den vier Fledermäusen.



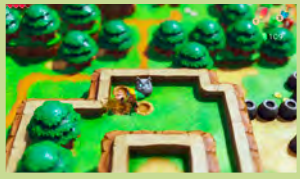
Zaubermuschel 12
Areal: Urunga-Steppe

Sprengt den Steinschädel auf der Steppe und grabt darunter.



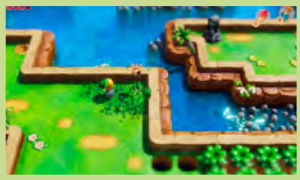
Zaubermuschel 13
Areal: Urunga-Steppe

Im Südwesten des Muschelbasars findet ihr links neben den zahlreichen Feinden zwischen den vielen Felsen einen Höhleneingang. Im Inneren sprengt ihr die brüchige Wand links. Begebt euch durch den Ausgang wieder hinaus auf die Steppe und grabt neben der Eulenstatue.



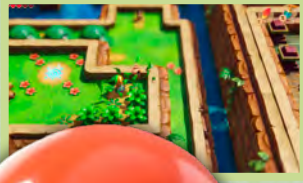
Zaubermuschel 14
Areal: Zwergenbucht

In dem Gebiet unterhalb der Nixenstatue findet ihr in einem Eck ein einsames Gebüsch, welches eine der Muscheln beherbergt.



Zaubermuschel 15
Areal: Urunga-Steppe

Direkt rechts des Muschelbasars findet ihr die Muschel in einem Gebüsch versteckt. Einfach zugreifen!

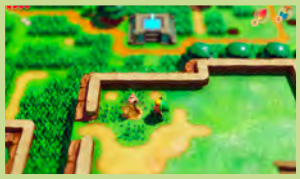


Zaubermuschel 16
Areal: Schicksalsacker, unter Richards Haus

In der Höhle unter Richards Zuflucht findet ihr die Muschel in einer Kiste

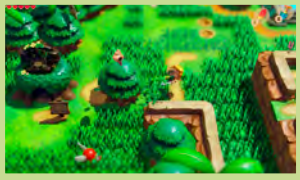
Zaubermuschel 17
Areal: Urunga-Steppe

Am von außen erreichbaren Dach von Dungeon 3 „Teufelsvilla" findet ihr die Muschel, wenn ihr dort grabt.



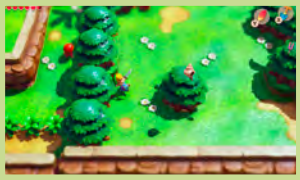
Zaubermuschel 18
Areal: Urunga-Steppe

Rechts von Mövendorf müsst ihr den Baum für die Muschel anrempeln.



Zaubermuschel 19
Areal: Torongastrand

Direkt neben Dungeon 1 „Wurmpalast" müsst ihr den Baum anrempeln.

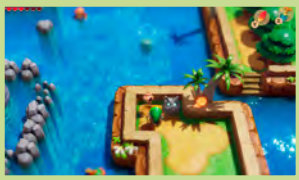


Zaubermuschel 20
Areal: Urunga-Steppe

Links des unterirdischen Pfads nach Zoodorf seht ihr viele Feinde zwischen Felsen. Einer der Felsen kann gehoben werden und verdeckt die Muschel.

Zaubermuschel 21
Areal: Zwergenbucht

Südlich des Sees findet ihr eine via Brücke erreichbare Insel. Grabt neben der Eulenstatue für die Muschel.



Zaubermuschel 22
Areal: Torongastrand

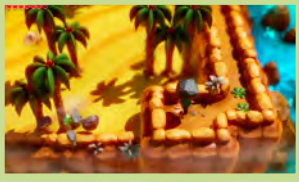
Von Mövendorf kommend seht ihr ein paar Palmen. Rempelt einfach die unterste der Palmen an.

Zaubermuschel 23
Areal: Durstwüste

Grabt im Sand südlich der Eulenstatue zwischen den Kakteen.

Zaubermuschel 24
Areal: Durstwüste

Hebt den Stein hoch, der sich am Ende des Pfades im östlichen Teil der Wüste befindet.

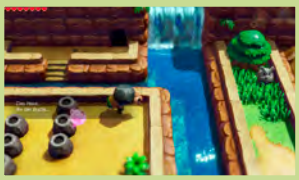


Zaubermuschel 25
Areal: Schloss Kanalet

Begebt euch nördlich des Schlosses ins Wasser und taucht direkt unterhalb des kleinen Wasserfalls.

Zaubermuschel 26
Areal: Alte Ruinen

Über den Ruinen findet ihr ein Steinlabyrinth nahe des Wassers. Der Felsen rechts oben verdeckt die Muschel.



Zaubermuschel 27
Areal: Alte Ruinen

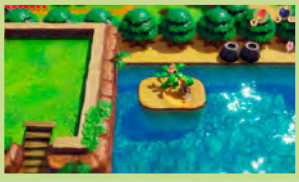
Die linke der beiden Statuen-Viergruppen in den Ruinen beherbergt einen Höhleneingang unter einer der Statuen. Berührt sie, damit sie sich zur Seite bewegen.

Zaubermuschel 28
Areal: Zwergenbucht

Unterhalb des Telefonhäuschens im westlichen Areal neben dem See befindet sich eine kleine Insel mit einem Muschel-Busch, zu der ihr einfach hinschwimmen könnt.

Zaubermuschel 29
Areal: Urunga-Steppe

Rechts von Dungeon 3 „Teufelsvilla" ist die Muschel auf der Insel im Wasser unter einem Busch versteckt.



Zaubermuschel 30
Areal: Mövendorf, Kran-Kemenate

Nach dem Abschluss des dritten Dungeons taucht beim Greifhaken-Spiel ein zweites Herzteil auf. Schnappt es euch, danach wandert die Muschel ins Sortiment.

Zaubermuschel 31
Areal: Zoodorf

Begebt euch mit der Magischen Lupe im Gepäck in das Haus rechts oben in Zoodorf und redet mit dem andernfalls unsichtbaren Zora.

Zaubermuschel 32
Areal: Zoodorf

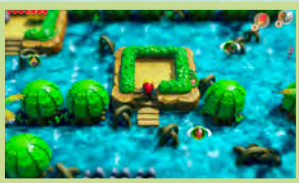
Begebt euch zurück ins Haus von Ziege Christine, sobald ihr Mr. Write ihren Brief überbracht habt, und sprecht sie für eine Belohnung an.

Zaubermuschel 33
Areal: Schloss Kanalet

Unterhalb des Schlosstores seht ihr eine Höhle mit einer Reihe von Löchern, die nur mittels des Enterhakens (oder in Begleitung des fliegenden Gockels) erreicht werden kann.

Zaubermuschel 34
Areal: Stromschnellen

Löhnt 100 Rubine für die Schnappschnellen und manövriert euch mittels der Strömung und mithilfe des Enterhakens zu der Insel rechts neben jener mit der Eulenstatue.



Zaubermuschel 35
Areal: Dungeon 6 „Maskentempel“

Der Raum mit dem Umschalt-Kristall und den beiden Schachfiguren in Dungeon 6 „Maskentempel“ führt euch durch einen Ausgang zu einer ansonsten unerreichbaren Insel inmitten der Stromschnellen.

Zaubermuschel 36
Areal: Taltal-Gebirge

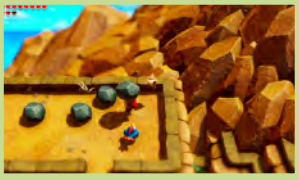
Sobald ihr den Schlüssel zu Dungeon 4 „Wundertunnel“ ins Schloss gesteckt und die Schwimmflossen im Dungeon ergattert habt, könnt ihr oben im Gebirge bei den drei kleinen Wasserfällen eine Muschel am Boden des Wassers glitzern sehen und zu ihr hinabtauchen.

Zaubermuschel 37
Areal: Taltal-Gebirge

Werft links des Hauses des Hühner-Mannes eine Bombe von oben herab in das Loch, woraufhin eine Muschel emporgeschleudert wird.

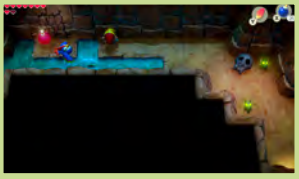
Zaubermuschel 38
Areal: Taltal-Gebirge

Begebt euch durch die Höhle unter dem Grasbüschel im östlichen Teil des Gebirges hinüber in den westlichen Teil. Arbeitet euch durch die herabfallenden Felsen nach oben und hebt oben angekommen den Felsen in der rechten oberen Ecke hoch.



Zaubermuschel 39
Areal: Taltal-Gebirge

Im östlichen Teil des Gebirges begebt ihr euch in die Höhle rechts der drei kleinen Wasserfälle. Sprengt in der Höhle die nördliche brüchige Wand und arbeitet euch durch mehrere Räume hindurch bis zu dem Vorsprung mit einer Kiste vor, welche die Muschel enthält.



Zaubermuschel 40
Areal: Dungeon 7 „Adlerfestung“

Im Raum, in dem ihr den Hinox besiegt habt, springt ihr durch eines der Löcher an der linken Wand in die Etage unter euch. Rennt dann nach oben bis zur Muschel-Kiste. Hochmut kommt vor, Muschel nach dem Fall!

Zaubermuschel 41
Areal: Taltal-Höhen

Rechts des Warppunktes müsst ihr eine Bombe in das Loch werfen, woraufhin eine Muschel rausgeschleudert wird. Ganz schön fies versteckt, die gute Muschel!

Zaubermuschel 42
Areal: Durstwüste

Geht dorthin, wo Marin für das Walross gesungen hat, und spielt auf eurer Okarina erneut die „Ballade vom Windfisch“ für das Tier. Ihr müsst dafür recht mittig zwischen Wüste und Graslandschaft stehen.

Zaubermuschel 43
Areal: Taltal-Gebirge

Begebt euch über die Brücken rechts des Hauses des Hühner-Mannes und hebt die Felsen hoch.

Zaubermuschel 44
Areal: Taltal-Gebirge

Links des Warppunktes auf dem Weg zu Dungeon 8 „Schildkrötenfelsen“ grabt ihr an der seltsam aussehenden Stelle am Boden.

Zaubermuschel 45
Areal: Mövendorf, Angelteich

Angelt einen Cheep-Cheep. Er taucht mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit in den Tiefen des Angelteichs auf, sobald ihr erstmals in Dungeon 4 „Wundertunnel“ einem der Cheep-Cheeps begegnet seid.

Zaubermuschel 46
Areal: Mövendorf

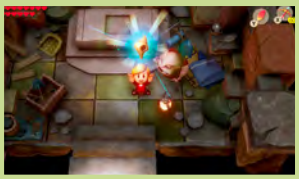
Grabt bei Schüppchen, dem Kettenhund, der im Anbau von Madame MiouMious Haus wohnt, im Boden.

Zaubermuschel 47
Areal: Torongastrand

Grabt dort, wo ihr vor dem ersten Besuch in der Durstwüste mit Marin dem Flug der Möwen zuschaut und mit ihr plaudert, links des liegenden Baumstammes im Sand.

Zaubermuschel 48
Areal: Cocolint-Steppe, Boris' Hütte

Schließt das erste Set an Herausforderungen in Boris' Hütte ab.



Zaubermuschel 49
Areal: Stromschnellen

Absolviert die Schnellschnellen in etwa 35 Sekunden oder drunter.

Zaubermuschel 50
Areal: Mövendorf, Angelteich

Zieht ein Exemplar des Herren des Teiches aus dem Wasser. Er kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit im Teich auftauchen, sobald ihr nach Dungeon 4 „Wundertunnel“ das Lied „Manbos Mambo“ von Manbo gelernt habt. Alternativ kann die Muschel auch bei einem anderen großen und seltenen Fisch auftauchen!

Staubsauger, Charme und giftgrüne Mütze: 2002 zeigte Luigi, dass er zu einem ganz eigenständigen Abenteuer fähig ist. Anlässlich des dritten Ablegers für die Switch feiern wir das erste Luigi's Mansion mit einem Retro-Special zum Gruselklassiker.

Welche Gedanken kommen euch beim Thema Halloween spontan in den Sinn: Kürbisse? Süßigkeiten? Kostüme? Vielleicht Partys oder doch eher Horrorfilme? Gar Splatter-Streifen wie Saw oder Hostel? Nichts von alldem? Hier ein kleiner Gedankenanstoß: Videospiele. Na, an was denkt ihr jetzt? Weiter: Nintendo. Hmm, okay, die Spur wird bestimmt deutlicher. Nächstes Schlagwort: Luigi. Okay, (mal davon abgesehen, dass ihr die Überschrift gelesen und die Bilder gesehen habt) sollte es spätestens jetzt klingeln: Luigi's Mansion! Der dritte Teil der Serie erscheint 2019 nicht ohne Grund am Tag des Gruselfests, denn keine andere Nintendo-Reihe ist so auf Spuk und Schaurigkeit fokussiert. Natürlich, typisch Big N, auf die familienfreundliche Art. Aus diesem Anlass nehmen wir euch heute mit auf eine Reise um die Jahrtausendwende, also vor rund 20 Jahren, als das erste Luigi's Mansion entstand und 2001 (respektive 2002 hierzulande) für den Gamecube veröffentlicht wurde. Viel Spaß mit dieser Retro-Zeitreise zurück in die sechste Konsolengeneration!

Von Demo bis 3D

Vorgestellt wurde das Spiel zum allerersten Mal auf der Nintendo Space World 2000, um die technischen Möglichkeiten der damals nächsten Konsole zu präsentieren. Zu dem Zeitpunkt war es noch eine reine Demoversion, die speziell zu diesem Zweck angefertigt wurde und in dieser Form nicht tatsächlich erschien. Nach positiver Resonanz aber entschied sich Nintendo schnell, ein ganzes Spiel daraus zu machen, das dann als Luigi's Mansion für den Gamecube schon ein Jahr später auf der Nintendo Space World 2001 angekündigt wurde. Zuvor zeigte Nintendo das Spiel zusammen mit dem

Ist das Herz zu sehen, sollst du in den Saugmodus gehen: Dank Schreckweg 08/16 saugt Luigi die frechen Spuckmatze einfach ein und bringt sie zum Professor.

Zu Spielbeginn ist die Galerie noch leer, doch nach und nach füllt sie sich mit Leben, indem ihr die Portrait-Geister in der Gruselvilla einfangt.

Der Game Boy Horror bietet zwei Modi. Im ersten nutzt ihr das praktische Gerät, um euch in der Egoperspektive umzusehen und Informationen zu sammeln, …

… während ihr im zweiten Modus eine nützliche Karte verwenden könnt, um euch in der Gruselvilla zu orientieren, inklusive Infos zu besuchten Räumen und Türen.

Spielewürfel im gleichen Jahr auch schon auf der E3. Diese Version unterschied sich aber noch deutlich vom finalen Game. Kleine Erklärung am Rande: Die Nintendo Space World war eine von 1989 bis 2001 (fast) jährlich von Nintendo abgehaltene Messe, die entweder in Chiba stattfand oder aber in Nintendos Heimatstadt Kyoto. Nach 2001 begann Nintendo, vermehrt auf Online-Aktivitäten zu setzen, was zur Quasi-Einstellung der Nintendo Space World führte. Von 2003 bis 2006 beerbte die Nintendo Fusion Tour die Space World gewissermaßen, außerdem hielt das Unternehmen seitdem unregelmäßig immer wieder einzelne ähnliche Events ab, heutzutage vor allem mit Fokus auf Turniere.

Genug von diesem Ausflug in Nintendo Geschichte, zurück zu Luigi's Mansion! Ursprünglich sollte Luigi's Mansion sogar in 3D spielbar sein, dafür wäre allerdings ein extra Bildschirm nötig gewesen, um ihn am Gamecube anzustecken. Das wäre aufwendig und teuer gewesen, zugleich steckten 3D-Fernseher damals noch in den Kinderschuhen und waren extrem kostspielig, weshalb man sich dafür entschied, das Feature letztendlich zu streichen und nicht zu veröffentlichen. In der Entwicklungsphase aber lief das Spiel teils in drei Dimensionen. Durchaus beeindruckend, wenn man bedenkt, dass in den meisten Haushalten zu dieser Zeit noch Röhrenfernseher gängig waren und gerade erst die ersten bezahlbaren und alltagstauglichen LCD-Geräte den Markt eroberten. Das heißt aber auch: In der 3DS-Neuauflage von 2018 ist Luigi's Mansion das Spiel, das es eigentlich schon immer hätte sein sollen – ein dreidimensionales Erlebnis!

Die Verantwortlichen

Schließlich erschien Luigi's Mansion 2001 beziehungsweise 2002 nach und nach in verschiedenen Regionen für den Gamecube. Den Anfang machte Japan bereits am 14. September 2001, es folgte am 18. November 2001 Nordamerika, schließlich im Jahr darauf am 03. Mai 2002 Europa und damit auch Deutschland, Australien bildete am 17. Mai 2002 das Schlusslicht. Heutzutage erscheinen die allermeisten Spiele aus dem Hause Nintendo weltweit am gleichen Tag, das gilt beispielsweise auch für Luigi's Mansion 3, vor knapp zwei Jahrzehnten allerdings war eine etappenweise Veröffentlichung noch häufig üblich, oft sogar mit deutlich mehr zeitlichem Abstand als beim ersten Luigi's Mansion. Nintendo fungiert als Entwickler und Publisher in Personalunion, Director des Spiels ist Hideki Konno, Producer sowohl Mario-Vater Shigeru Miyamoto als auch Nintendo-Urgestein Takeshi Tezuka, die Musik stammt vom unter Nintendo-Fans weithin bekannten Kazumi Totaka. Richtig: Totaka's Song ist deswegen auch in Luigi's Mansion versteckt! Um das Lied zu hören, müsst ihr im Controllermenü beim Trainingsmodus etwa dreieinhalb Minuten warten, ohne eine Eingabe zu tätigen, dann ertönt der Song. Luigi leiht seine Stimme im Spiel bei Charles Martinet, bis heute wohl einer der bekanntesten Videospiel-Synchronsprecher und neben Mario und Luigi die Stimme vieler weiterer Nintendo-Figuren.

Ein toller Gewinn!

Kehren wir erneut zurück zum Kernthema Luigi's Mansion, genau genommen zur Geschichte des Abenteuers. Luigi erhält eines Tages eine unerwartete und zugleich tolle Nachricht: Er habe eine ganze Villa gewonnen! Sofort erzählt er Bruder Mario von der freudigen Überraschung und sie verabreden sich zu einem Treffen bei Luigis neuem Anwesen. Der schlaksige Klempner-Bruder verläuft sich zunächst im dichten Wald, entdeckt aber irgendwann seine vermeintliche Villa, doch Schreck – keine Spur von Mario! Zu allem Übel greift plötzlich auch noch ein Geist Luigi an, doch der quirlige Professor Imanuel Gidd, oder kurz einfach I. Gidd, kann den Geist mit einem seltsamen Gerät aufhalten. Luigi erzählt dem Professor, was passiert ist, und erfährt daraufhin, dass die Villa wohl erst seit zwei Tagen an ihrem Platz stünde. Die beiden gehen zum Labor des Professors und Luigi erhält den ikonischen Schreckweg 08/16 sowie den Game Boy Horror –

Professor I. Gidd steht euch bei eurem Abenteuer stets mit Rat, Tat und der richtigen Ausrüstung zur Seite.

Wer ist an Marios Verschwinden schuld? Natürlich König Buu-Huu! Folgerichtig müsst ihr die Buu-Huus alle einfangen.

mit dieser Ausrüstung ist er für die Geisterjagd gewappnet. Das Abenteuer startet, Luigi muss die Zähne zusammenbeißen und im gruseligen Anwesen nach Antworten suchen.

Ein Gruselabenteuer

Damit beginnt Luigi's Mansion. Das Spielziel ist denkbar einfach: Mario finden und zu diesem Zweck die Gruselvilla erkunden. Dass diese Aufgabe jedoch nicht ganz so trivial ist, wie sie zunächst erscheint, wird schnell deutlich. Um voranzukommen, muss Luigi nämlich eine Vielzahl von Schlüsseln finden, um weitere Räume aufzuschließen. Die Schlüssel erhält er beispielsweise von besiegten Gegnern, also gefangen genommenen Geistern, oder aber er entdeckt sie an versteckten Orten. Anhand dessen wird klar, worum es spielerisch in Luigi's Mansion geht: Geister besiegen, Rätsel lösen, Räume auskundschaften. All das findet in düsterer, leicht gruseliger und immer charmanter Atmosphäre statt und sieht trotz fast zwei Jahrzehnten auf dem Buckel auch heute noch hübsch aus.

Ausgerüstet ist der Protagonist bei seinem Abenteuer mit dem ikonischen Geister-Staubsauger Schreckweg 08/16 sowie einer Taschenlampe. Damit kann Luigi Geister ansaugen und ihnen somit die Lebensenergie rauben, sobald deren Herz zu erkennen ist. Sinkt die Energie eines Spuckmatzes auf null, saugt der tapfere Klempner den Geist ein und fängt ihn somit. Doch auch in der Spielwelt kann Luigi dank Schreckweg mit vielen Gegenständen interagieren und zum Beispiel Vorhänge ansaugen. Dabei gibt es versteckte Items zu entdecken, meistens aber Geld. Je mehr Geld Luigi während des Abenteuers sammelt, desto größer ist bei Spielende die Villa, die er statt der Gruselvilla tatsächlich geschenkt bekommt – es lohnt sich also, so viele Münzen und Scheine wie möglich einzusacken, zumindest für Luigi. Sein Moveset ist sehr rudimentär und verblasst ihm Vergleich mit der Sprunghaftigkeit und Bewegungsenergie von Mario in dessen meisten Hüpfspielen. So kann Luigi nicht springen, beim Betätigen des normalerweise für diesen Move üblichen Buttons ruft er stattdessen nach seinem Bruder Mario. Das rückt den Fokus des Spiels auf das Erkunden, das eher gemächlich abläuft, aufgelockert durch die gelegentlichen Geisterkämpfe, die

Überall in der Gruselvilla trefft ihr auf vereinzelte verängstigte Toads, die sich sehr über eure Ankunft freuen. Bei ihnen könnt ihr das Spiel jederzeit abspeichern.

In Bosskämpfen müsst ihr euch gegen besonders mächtige Geister beweisen und diese einfangen, nachdem ihr den Kampf überstanden und sie besiegt habt.

wesentlich actionreicher sind. Apropos actionreich: Am Ende jedes Abschnitts gilt es, einen Boss-Gegner zu besiegen, da wird es dann auch ein klein wenig anspruchsvoller. So trefft ihr nach und nach auf die wirklich kreativ gestalteten Obermotze Baby Louis, Herr Finsterling, ein Konglomerat von 15 Buu-Huus sowie zum Schluss König Buu-Huu zusammen mit Bowser. Einen Multiplayer gibt es in Luigi's Mansion für den Gamecube nicht, wohl aber in der Neuauflage für den 3DS.

Die Räume in Luigi's Mansion sind detailliert gestaltet und laden zum Erkunden ein, um alle Geheimnisse zu entdecken.

Ein Verkaufserfolg

Thema Neuauflage: Der Gamecube-Klassiker erschien erst letztes Jahr in einer etwas erweiterten Fassung für den 3DS, hierzulande genau genommen am 19. Oktober 2018. Während das Original auf der Presse-Wertungen aggregierenden Website Metacritic auf einen Durchschnitt von 78 kommt, erreicht die Handheld-Neuauflage nur eine 74. In der N-ZONE liegen die Wertungen höher, die Gamecube-Version wertschätzten wir mit einer 86, die Variante für den 3DS mit einer 85. Allgemein kam Luigi's Mansion seinerzeit aber gut an. Das zeigt sich auch am Verkaufserfolg: Rund 3,33 Millionen Mal ging Luigi's Gruselabenteuer für den Gamecube über die Ladentheke. Damit belegt das Spiel Platz 5 der erfolgreichsten Gamecube-Titel nach verkauften Einheiten. Hier die genaue Auflistung: Platz 1 belegt Super Smash Bros. Melee, gefolgt von Mario Kart: Double Dash!! auf Platz 2 sowie Super Mario Sunshine auf Platz 3, Platz 4 gehört The Legend of Zelda: The Wind Waker, dann Luigi's Mansion auf der 5. Nachfolgend auf Platz 6 Metroid Prime, Mario Party 4 auf dem 7. Platz, Pokémon Colosseum auf Platz 8 und schlussendlich auf Platz 9 Animal Crossing sowie Mario Party 5 auf dem 10. Platz.

Nachfolger und Neuauflage

Nach dem Erfolg des ersten Luigi's Mansion zogen Jahre ins Land, bis sich Fans über einen Nachfolger freuen durften. Der erschien im Jahr 2013 als Luigi's Mansion 2 für den 3DS, im englischsprachigen Raum trägt das Game den Titel Luigi's Mansion: Dark Moon. In Deutschland fand die Veröffentlichung am 28. März 2013 statt. Die bereits erwähnte Neuauflage des Serienerstlings folgte im Oktober 2018 ebenfalls als Version für den zu diesem Zeitpunkt stark gealterten Nintendo-Handheld. 2018 kündigte Big N dann den dritten Teil für die Nintendo Switch an.

Noch mal spielen?

Hat Luigi's Mansion die Spielelandschaft nachhaltig geprägt? Vermutlich nicht großartig, zumindest nicht so sehr wie andere Meilensteine aus dem Hause Nintendo, beispielsweise Super Mario 64 oder The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Der Serienerstling legte aber den Grundstein für eine bis heute andauernde Serie von atmosphärischen Gruselspielen mit jeder Menge Charme und Luigi in der Hauptrolle, der ja sonst fast immer im Schatten seines berühmten Bruders Mario steht. Außerdem stellt die Reihe aufgrund ihres düsteren Settings eher die Ausnahme unter Nintendo-Spielen dar, die in der Mehrheit der Fälle eher freundlich und bunt daherkommen. Ein Ausflug in die Vergangenheit lohnt sich daher auch heute noch, sei es nun im Original auf dem Gamecube oder als Neuauflage für den 3DS. Vielleicht gar keine schlechte Idee, bevor der brandneue Teil für die Switch kommt. **Johannes Gehrling**

Während eures Streifzugs durch die Geistervilla sammelt ihr jede Menge Geld ein. Das macht sich am Ende bezahlt!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Bevor ihr Luigi's Mansion 3 spielt, zockt noch mal Teil 1. Es lohnt sich, versprochen!"

Ich muss gestehen: Das erste Luigi's Mansion habe ich damals verpasst, mein Einstieg in die Serie war erst im Frühjahr 2013 der zweite Teil für den 3DS, zu der Zeit hat mein Gamer-Leben primär auf dem Nintendo-Handheld stattgefunden. Angefixt war ich aber gleich und so habe ich den Serienerstling schließlich 2018 auf der gleichen Konsole nachgeholt und auch für die N-ZONE getestet. Nun freue ich mich enorm auf den jüngsten Ableger für die Switch, der mich beim Probespielen gleich wieder sehr gereizt hat. Für dieses Retro-Special war es mir nun eine große Freude, rund einen Monat vor Release noch mal zu den Anfängen der Serie zurückzugehen. Luigi's Mansion ist auch fast zwei Jahrzehnte nach Release noch sehr spielenswert und eine hübsche Abwechslung zum gelegentlich viel zu eintönigen Spielealltag!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 11/2004

In der 90. Ausgabe der N-ZONE aus dem November 2004 spekulierten wir über die Funktionen der nächsten großen Spielkonsole aus dem Hause Nintendo. Damals noch hinter dem Entwicklungsvorhang als Nintendo Revolution getarnt, sollte die spätere Wii-Konsole tatsächlich das Spielerlebnis für Nintendo-Fans revolutionieren. Controller, die Bewegungen erfassen können, hatte die N-ZONE seinerzeit sogar richtig prophezeit. Die Wii kam jedoch entgegen der Erwartung vieler Experten nicht an die Leistungsfähigkeit einer PS3 heran. Außerdem testeten wir in dieser Ausgabe insgesamt 13 Spiele, neun für den Gamecube sowie vier für den Game Boy Advance. Zu den Highlights gehörte sicherlich Pokémon Blattgrün & Feuerrot. Als Remakes der Erfolgsspiele Pokemon Rot & Blau aus dem Jahr 1996 taten sie genau das, was von ihnen erwartet wurde: Kräftigere Farben ließen das Spiel in neuem Glanz erstrahlen und auch der Pokédex wurde sowohl in puncto Design als auch im Hinblick auf die Menge der zu fangenden Pokémon überarbeitet. Der Gamecube musste sich mit Titeln wie Pikmin 2 oder Animal Crossing ebenfalls nicht verstecken, die von uns jeweils die Wertungen „super" und „sehr gut" bekamen. Den Rundum-Gaming-Spaß rundeten Tests zu WWE: Day of Reckoning, Madden NFL 2005, Donkey Konga und einigen weiteren Titeln ab. Weiterhin gab es eine Reportage zu Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter zu lesen, jeweils eine Vorschau zu FIFA Football 2005 und Mario Tennis 2 sowie das klassische N-ZONE-Komplettpaket, bestehend aus Cheats, Codes, Leserbriefen und News zu den aktuellen Themen.

POKÉMON BLATTGRÜN & FEUERROT (GBA)

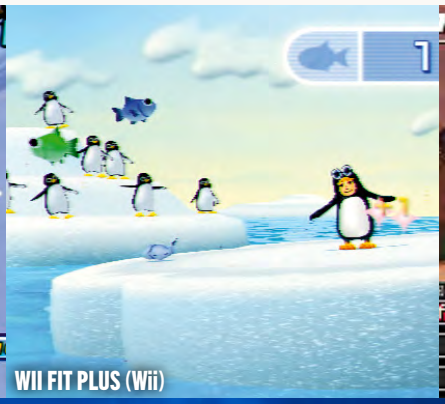
PIKMIN 2 (GC)

ANIMAL CROSSING (GC)

AUSGABE 11/2009

Phrasen wie „der Mega-Hit des Winters“ sowie „die DS-Knaller von heute und morgen“ zierten das Cover der November-Ausgabe 2009 und deuteten bereits an, dass die N-ZONE mit einigen heiß erwarteten Spielen aufwartete. Vieles drehte sich in unserem Magazin damals um Mario und Sonic, die gemeinsam die Piste unsicher machten. Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen war sicherlich keine Talfahrt, nur die stark eingeschränkten Möglichkeiten im Multiplayer fielen bei unserem Test negativ ins Gewicht. Einige Disziplinen machten uns bei der Wii-Version aufgrund des Balance-Boards besonders viel Spaß. So mussten wir zum Beispiel beim Bobfahren mit unserem Allerwertesten durch den Eiskanal steuern. Aber auch die restliche Ausgabe versank nicht im aufgewirbelten Schnee der beiden Wintersportler. Für Indoor-Sportbegeisterte opferten wir einige Schweißtropfen und stellten den Nachfolger des Verkaufsschlagers Wii Fit vor – in Wii Fit Plus konnte ganz besonders die größere Auswahl an herausfordernden Balance- und Sportspielen überzeugen. Fans des Nintendo DS kamen in dieser Ausgabe aber auch nicht zu kurz. So nahmen wir unter anderem mit Kingdom Hearts 358/2 Days, Mario & Luigi: Abenteuer Bowser und Scribblenauts einige der beliebten und bereits erschienenen DS-Titel dieses Jahres genauer unter die Lupe. Was wäre die N-ZONE zudem bloß ohne Leserbriefe, Tipps und Tricks sowie natürlich ein neues Pokémon-Spiel? Mit Heartgold & Soulsilver bekamen die in Fankreisen sehr beliebten Pokémon-Titel Gold und Silber nach einigen Jahren des Wartens 2009 endlich ein Remake!

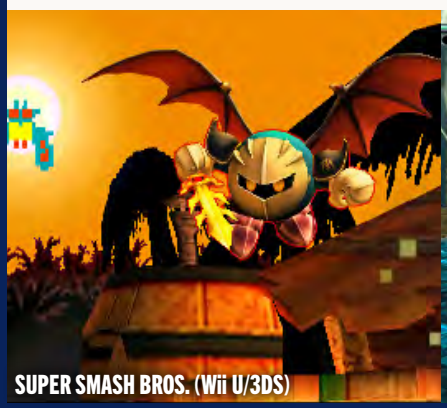
MARIO & SONIC B. D. O. WINTERS. (Wii/DS)


WII FIT PLUS (Wii)

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS (DS)

AUSGABE 11/2014

„Happy Birthday, Nintendo!“ hieß es in der Novemberausgabe der N-ZONE von 2014. Zum 125. Geburtstag gab es von uns den ersten Teil einer Sonderreportage zu Nintendos Erfolgsgeschichte. Zum Vergleich: Die N-ZONE steckte dagegen mit „gerade einmal“ 17 Jahren noch vergleichsweise in den Kinderschuhen. Wir reisten in der Zeit zurück bis in das 19. Jahrhundert und beleuchteten die Anfänge des Unternehmens als Hersteller von Hanafuda-Spielkarten bis hin zur Einstellung eines gewissen Shigeru Miyamoto und dem endgültigen Durchstarten in den Arcade-Hallen im Jahr 1977. Nicht nur Nostalgiker kamen voll auf ihre Kosten, sondern auch Fans der damaligen Spieleszene. Super Smash Bros. sollte eigentlich schon mit Release der Wii U erscheinen, kam allerdings erst knapp zwei Jahre später in den Handel. In unserem Test wurde die Handheld-Fassung der sehnsüchtig erwarteten Nintendo-Prügelei mit einer sehr guten 90 bewertet. Außerdem stellte sich Redakteur Marco Cabibbo der Frage, welches der beiden Meisterwerke denn nun besser sei: Die Wii-U-Version von Bayonetta oder der eben erst erschienene Nachfolger Bayonetta 2? Seine Antwort: Der zweite Teil ist ein „brachialer, perfekt designter und super-stylisher Action-Hammer und ein absoluter Pflichtkauf“. Ausnahmsweise war für die Herbstmonate 2014 einmal kein neues Pokémon-Spiel angekündigt. Stattdessen wurde das Heft durch Tests zu Skylanders: Trap Team, Street Fighter 2010: The Final Fight, Mega Man Xtreme 1 & 2 und Disney Magical World, außerdem durch hilfreiche Tipps und Tricks sowie spannende Leserbriefe abgerundet.


SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

BAYONETTA 2 (Wii U)

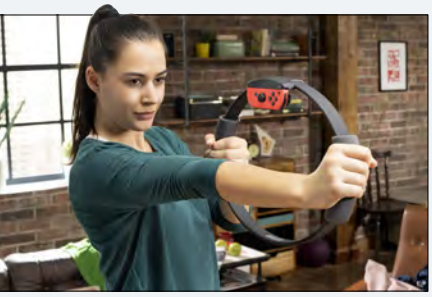
HANAFUDA-SPIELKARTEN

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

SUPER SWITCH-SPORT!

Nach Labo wagt Nintendo mit der Switch erneut ein kleines Experiment, diesmal mit einem Fitnessspiel und entsprechend sportlichem Zubehör. Mir gefällt diese Idee.



An anderer Stelle habe ich es schon vielfach zugegeben: Obwohl ich schon ein Leben lang treuer Nintendo-Spieler bin, habe ich eine einzige Heimkonsole der Japaner tatsächlich ausgelassen, nämlich die Wii. Mein Bruder hatte die Bewegungskonsole seinerzeit angeschafft, also habe ich mit ihm ab und zu Wii gezockt, mir selbst aber eine der damaligen Konkurrenzkonsolen gekauft. Wii Fit habe ich daher verrückterweise in meinem Leben noch nie gespielt, denn mein Bruder besaß das Spiel mangels Interesse nicht. Ob es daran liegt, dass ich Ring Fit Adventure ziemlich spannend finde?

In Bewegung kommen

Die Videopräsentation des neuen Nintendo-Sportspiels im Stil von 1990er-Jahre-Homeshopping-Fernsehen mal beiseite gelassen, finde ich die Idee sogar irgendwie charmant, schaut Ring Fit Adventure doch wirklich gut aus. Die Kombination aus Rollenspielelementen und Adventure auf spielerischer Seite zusammen mit der echten sportlichen Betätigung vor dem Fernseher spricht natürlich nicht jeden an, aber ich finde die Idee dahinter toll und die Umsetzung scheint durchdacht zu sein. Ring Fit Adventure wird bestimmt nicht mein nächstes Lieblingsspiel, aber ich bin als Core-Gamer, der zugleich eh schon ziemlich viel Sport macht, nicht die Zielgruppe. Wenn aber ein paar Heimsportler so einen positiven Bezug zu Videospielen aufbauen und umgekehrt ein paar körperlich eher untätige Gamer in Bewegung kommen, dann ist das doch echt super. Dass Nintendo auch solche interessanten Versuche mit der Switch wagt, finde ich spannend. Oder wie seht ihr das? Schreibt mir dazu sehr gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit euren Gedanken zum Thema.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Ich bin zurück und der Wettbewerb geht weiter! Vielen Dank für eure Einsendungen und Glückwunsch an Dexter zum Gewinn! Das Thema für den nächsten Wettbewerb lautet „Nintendo-Halloween". Verkleiden sich Mario, Link und Co. für das gruselige Fest? Bowser auf einem Hexenbesen? Lasst eurer Fantasie freien Lauf! Der Einsendeschluss ist **Sonntag, der 03. November 2019**. Zu gewinnen gibt es einen metallenen Mario-Pin, den ich aus Japan mitgebracht habe. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder ganz einfach auf dem Postweg. Ich wünsche viel Erfolg und Spaß bei der künstlerischen Tätigkeit und freue mich auf eure Einsendungen! Ach ja: Schon mal ein schönes Halloween euch allen!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Nora J.

Bianca B.

Dexter S.

GEWONNEN!

Jonathan H.

Jannik E.

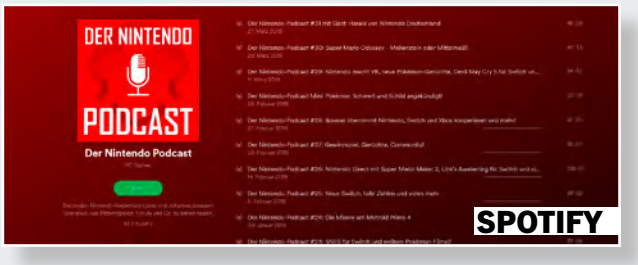
Vanessa S.

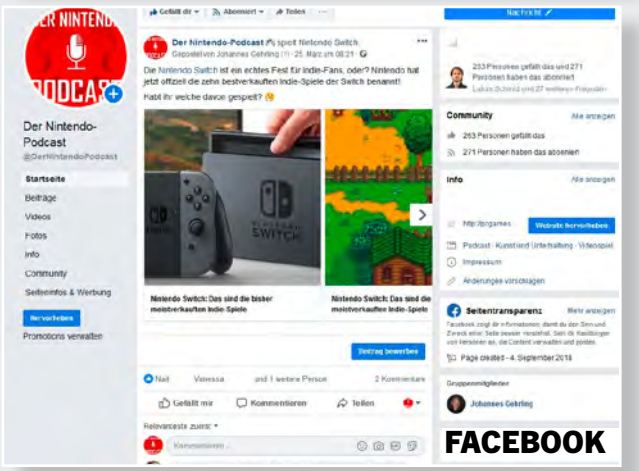
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Das Neueste vom Neuesten in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante sowie regelmäßige Gäste erwarten euch. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, das Neueste vom Neuen, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörerinnen und Hörer – ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen sind völlig kostenlos!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

Hach ja, damals …

JOHANNES: Liebe Nostalgie-Freunde, diesmal fasse ich mich aus Platzgründen sehr kurz. Viel Spaß mit diesem wunderbaren Beitrag von Watte, den er mir zwar schon vor ziemlich genau einem Jahr geschickt hat, der nun aber genau zu richtigen Zeit kommt. Lest einfach selbst, um was es geht. Bühne frei für Watte!

Hi Johannes!

Herbst und Videospiele passen in der Tat zusammen wie die Faust aufs Auge, wie folgendes Beispiel verdeutlichen soll: Silbrig glänzender Tau bedeckt noch die weiten Grasflächen zu beiden Seiten der Fahrbahn, als ich in aller Herrgottsgfrühe mit meinem fünfjährigen Sohn zum allwöchentlichen Schwimmtraining in die Nachbargemeinde tuckere; in der Realität fahre ich einen klassischen Familienwagen, im Geiste sitze ich jedoch am Steuer eines rostigen Pickups, aus dessen Autoradio ein melancholisches Akustikgitarrensolo sowie die Liedzeilen „Driving a car by the side of the sea, watching the world from the bright side" erklingen, während ich zarte Nebelfetzen auf der Landstraße durchpflüge. „Papa", reißt Noah mich aus meinen Tagträumen, die sich rund um die jüngsten Geschehnisse in einer gewissen Blackwell Academy drehen, „was hören wir gerade?" – „Musik aus Life is Strange, Großer, dem Spiel, das ich gerade zocke." – „Und worum geht's da?" – Den Blick weiterhin nach vorne gerichtet, greife ich nach der CD-Hülle, auf deren Cover zwei junge Frauen Hand in Hand über Bahngleise balancieren, und reiche sie ihm; zugegeben, nicht eben das pädagogisch wertvollste Bild, aber ich kann meinen Sohn auch nicht ständig in Watte packen. Ich habe weißgott schon so manchen charismatischen Videospielhelden über die Mattscheibe gelenkt – von Super Mario über Lara Croft bis hin zu Geralt von Riva hab ich sie alle gehabt, aber niemals zuvor sind mir zwei fiktive Figuren dermaßen ans Herz gewachsen wie Chloe Price und Maxine Caulfield. Was habe ich mit den beiden hübschen jungen Damen gelacht, geflucht, und ja, auch geweint!

„Es geht um die Freundschaft dieser beiden Mädchen", erkläre ich meinem Sohn, der zwar noch keinen Controller in der Hand hatte, dem ich aber in steter Regelmäßigkeit von Papas liebstem Hobby erzähle. „Don't you know that I'll be around to guide you through your weakest moments to leave them behind you" – Mittlerweile hat sich der Nebel verzogen und gibt den Blick auf schier endlos anmutende Maisfelder, bunte Laubbäume, als hätte der Herbst eine Farbpalette über sie ausgekippt, und einen azurblauen, von weißen Schäfchenwolken durchzogenen Himmel frei, und einmal mehr frage ich mich, ob die Entwickler von Dontnod Entertainment sich womöglich von der ostbelgischen Landschaft für ihren einzigartigen Aquarellgrafikstil haben inspirieren lassen. „Und was findest du toll daran?", bohrt Noah weiter. „Zum Beispiel den Moment, als Chloe und Maxine nachts heimlich beim Schwimmbad ihrer Schule vorbeispringen, um eine Runde zu planschen und sich gegenseitig von ihren Wünschen und Träumen zu erzählen. Vor allem das sanfte, blaue Licht der Schwimmhalle hat mir unglaublich gut gefallen. Achte mal darauf, wenn du gleich ins Wasser springst!" – „I'm so busy with everything that I don't look at anything" – „Und was noch?" – „Weißt du, irgendwann findet Maxine heraus (Vorsicht: Spoiler), dass sie die Zeit zurückdrehen kann. So versucht sie, den Autounfall von Chloes Papa zu verhindern, der dabei ums Leben kam." Spätestens an der Stelle muss ich auf meine Wortwahl achten, um meinen Sohnemann mental und emotional nicht zu überfordern.

„Und, hast du's geschafft?" – „Ja … allerdings hatte dann Chloe an seiner Stelle diesen Unfall und sitzt seitdem im Rollstuhl." – „Warum?", fragt Noah sichtlich schockiert. Oh je, oh je, wie weiter vorgehen? Ich überlege einen Moment, bevor ich antworte: „Weil jede Entscheidung, die wir treffen, irgendwelche Auswirkungen auf unser und das Leben der anderen hat." Noah starrt einen Moment ins Leere, und ich spüre förmlich, wie es hinter seiner Stirn rattert. Dann bricht eine wahre Flut von Fragen über mich hinein, auf die ich freilich nicht immer eine Antwort habe. – „Someday we will foresee obstacles through the blizzard, through the blizzard" – Als wir schließlich auf den Parkplatz vor der Schwimmhalle einbiegen, ist sich Noah jedoch einer Sache ziemlich sicher: „Weißt du was, Papa? Wenn ich groß bin, will ich auch Life is Strange spielen, und dann werde ich auch (Spoileralarm!) am Ende Chloe retten, und nicht die ganze Stadt." Lächelnd streichle ich meinem Großen über den Kopf und bedeute ihm, auszusteigen. Wir wollen soeben das Schwimmbad betreten, als mir einfällt, dass ich den Wagen noch nicht abgeschlossen hab; ich drehe mich um und möchte das mittels Zentralverriegelung nachholen, als mein Blick auf einen kleinen, blauen Schmetterling fällt, der sich auf der Motorhaube meines Pickups … äh, Kastenwagens niedergelassen hat und kurz mit den Flügeln schlägt. Ein wohliger Schauer läuft mir den Rücken hinunter, als ich meinen Sohn in die Umkleidekabinen geleite … Herbstliche Grüße, euer

Watte

JOHANNES: Lieber Watte, herzlichen Dank für deinen wunderbaren Beitrag! Der war nicht nur kurzweilig, sondern ist auch richtig schön geschrieben. Fast schon poetisch. Manchmal ist es schon verrückt, welch starken Bezug wir auch in der realen Welt zu Videospielen haben können. Oder?

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in einer der kommenden N-ZONEs abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Häusle baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Wenn diese N-ZONE im Handel erscheint, ist Super Mario Maker seit rund dreieinhalb Monaten auf dem Markt. Zwar blieb das unter vielen Fans des Spiels erhoffte Update anlässlich der Nintendo Direct im September aus und somit gab es kein Update mit neuen Inhalten; aber was noch nicht ist, kann ja bekanntermaßen noch werden. Für unsere fleißigen Level-Bauer unter der N-ZONE-Leserschaft ist das aber kein Hindernis, jede Menge spannende neue Levels zu kreieren! Kein Wunder, bietet doch Super Mario Maker 2 auch so schon wahnsinnig viele Möglichkeiten, kreative Ideen umzusetzen und dank Online-Features mit der ganzen Welt zu teilen. Auf diese Weise wurden bereits Millionen von Eigenkreationen geschaffen und online gestellt – und nicht wenige davon stammen von unseren Lesern! An dieser Stelle möchten wir erneut darauf hinweisen: Schickt uns eure Level-IDs sehr gerne per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff „Super Mario Maker“**. Genau zu diesem Zweck haben wir die Rubrik vor einigen Monaten wiederbelebt. Bitte beschränkt euch dabei zunächst auf maximal drei Levels. Wir drucken eure Einsendungen dann an dieser Stelle ab – ob es auch wirklich jedes eingereichte Level in die N-ZONE schafft, hängt vom verfügbaren Platz im Heft und der Zahl eurer Einsendungen ab. Wir wünschen schon mal jede Menge Spaß beim Erschaffen neuer Levels und natürlich auch beim Spielen der Leser-Levels!

Wie schon seit einiger Zeit haben wir auch im letzten Monat wieder zahlreiche tolle Einsendungen von euch erhalten, vielen Dank dafür! Bei den hier abgedruckten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser gleichermaßen wie um Einsendungen unserer Podcast-Community handelt. Alle Infos zu **„Der Nintendo-Podcast“** findet ihr, wenn ihr exakt einmal zurückblättert. Jetzt aber wollen wir eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den wohlverdienten Ruhm sowie die begeisterte Anerkennung der versammelten N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Levels-IDs aus Super Mario Maker 2:

Benjamin K.:
- DGP-1P1-CRG
- 15K-SWW-SMF
- T3J-F09-34G

Ulli:
- P25-FH6-W1G

Alessio:
- 43L-KY2-PSG
- WHQ-TGH-8YF
- JSK-YY5-2CG

Frank:
- FLF-6S2-47G

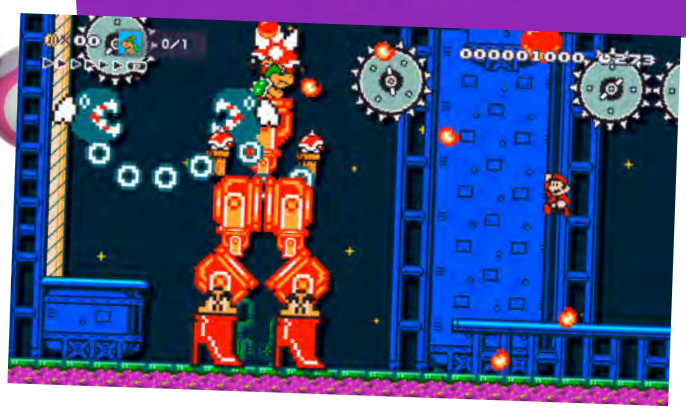
Manuel W.:
- FP8-TFG-QTG
- 1DH-9CC-RDF
- G8Q-K8R-8KF

Frank U.:
- M5F-47N-CTF
- BHL-W5P-S0H

Julian a.k.a. Stixx:
- LQ0-TT2-MLF

Sunny Simon D.:
- SK4-HBM-VWG

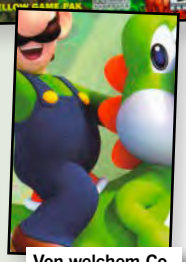
Vielen Dank an alle Bauherren und -herrinnen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Erstellers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab. **Viel Spaß beim Bauen und Spielen!**



DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Im Laufe des Septembers hat sich nicht nur der Sommer langsam, aber sicher aus Deutschland verabschiedet, viele N-ZONE-Leserinnen und -Leser haben auch wieder beim N-ZONE-Cover-Raten mitgemacht und den Cover-Ausschnitt richtig erkannt. In der Ausgabe 10/2019 suchten wir einen Nintendo-64-Klassiker von Ende der 1990er-Jahre mit einem affenstarken Team aus fünf Protagonisten und gefühlt mehr Sammelgegenständen als Online-Levels in Super Mario Maker 2. Richtig war natürlich Donkey Kong 64! **Finn Mosgoll** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Finn** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Patrick Stendel, Julius G., Domenik Kröger, Cliff Schupp, Maximilian Franke, Andi Hammerl, Nick Müller, Stefan Stelzer, Christian Wenning, Amir-Oliver Tabba, René Fischermann, Jan-Paul Franz, Nadine Kaiser, Lisa M., Elvis Allert, Robert Schulze, Marvin Achenbach, Dexter Schlossnagel, Manuel Wüste, Kimberly Brickmann, Marc, Martin Becker, Thorben Pignolo, Jens Strasser, Emir Haracic, Marcel Lubin, Giuliano Lassandro, Steffi, Julian Karstens, Manuel Füllenhals, Ioannis Aslanidis, Pascal Engels, David Jager, Marcel, Jaden F., Drazen Juricki und Annika Pedina.**



Von welchem Cover stammt wohl der Ausschnitt?

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. November 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 10/2019 ALLES SCHIEF

Diesen Monat hat es mal wieder Johannes erwischt – Glückwunsch!

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den Anfang macht beim Bockmist des Monats diesmal ein Nachzügler. Bereits in der Ausgabe 09/2019 ist uns nämlich ein Fehler unterlaufen, auf den wir erst einige Zeit später aufmerksam gemacht wurden. Er findet sich in der Community-Rubrik Interaktiv bei Kathas Komic-Wettbewerb. Dort wurden die beiden Bilder von Levi und Josephine zwar korrekt abgedruckt, irrtümlich aber mit dem Namen ihres Vaters Willi G. versehen – hiermit bekommt ihr also nachdrücklich noch den verdienten Ruhm für eure Kunstwerke!

• Auf **Seite 9** (Aktuelles) bei den News zu Switch-Spielen in den Charts schreiben wir, F1 2019 sei auch für die Switch erschienen. Das stimmt allerdings nicht, dann das Rennspiel gibt es (bisher) nur für konkurrierende Plattformen. Danke an Alexander Buss für den Hinweis!

• Nächster Tatort: Die Vorschau zu Luigi's Mansion 3 auf **Seite 23**. Dort schreibt Lukas „inlusive" statt „inklusive"; vielen lieben Dank an unseren treuen Leser Andi Hammerl für diesen Hinweis!

• Weiter geht es viele Seiten weiter hinten im Heft auf der **Seite 83** bei Lukas' Retro-Special zu Wario World. Dort ist ihm ein ganz unterhaltsamer Vertipper unterlaufen, den auch das Lektorat nicht bemerkte: „Gerschicklichkeitspassage" statt korrekterweise „Geschicklichkeitspassage" steht dort nämlich. Wir danken Bo van Loon für die Aufmerksamkeit!

• Noch ein Patzer in der Retro-Rubrik, allerdings bei der N-ZONE-Zeitreise: Dort heißt es beim Rückblick auf die Ausgabe von 2014 „Banjoo", richtig wäre natürlich Banjo wie in Banjo-Kazooie. Diesen Fehler hat ebenfalls Andi Hammerl entdeckt, vielen Dank!

• Und zu guter Letzt noch ein ebenfalls ganz charmanter Tippfehler, er befindet sich auf der **Seite 93** bei den Leserbriefen innerhalb der Community-Rubrik. Bei der Bildunterschrift zum Bild unten rechts in der Ecke steht dort nämlich: „Yoshi's Crafter World". Richtig wäre selbstverständlich Yoshi's Crafted World, also mit „d" am Ende statt „r". Diesen Patzer haben gleich zwei fleißige Leser aufmerksam gemacht und uns per E-Mail mitgeteilt: Léo und nochmals Andi Hammerl. Herzlichen Dank dafür euch beiden!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser treuer Leser Andi Hammerl war zunächst alles andere als angetan von Pokémon Go, als das Spiel 2016 erschien. Im Laufe der Zeit hat sich das allerdings drastisch geändert.

POKÉMON GO

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!

Es kommt eigentlich nie vor, dass mich ein Spiel zuerst kaltlässt, ich meine Meinung diesbezüglich später jedoch total ändere. Den einzigartigen Fall habe ich nun mit dem ehemaligen Phänomen Pokémon Go erlebt und möchte euch gerne darüber erzählen. Ich erinnere mich noch gut an die Ankündigung des Mobile-Games. Als großen Pokémon-Fan hat mich der anstehende Release-Termin der Taschenmonster in einem ambitionierten „Handyspiel“ wahrlich nicht kalt gelassen – negativ gemeint. Nach wie vor bin ich kein Freund davon, meine geliebten Nintendo-Figuren wie die Pokémon, Mario & Co. auf dem Smartphone zu sehen. Auch wenn sich die bisherigen Spieleveröffentlichungen dazu in Grenzen halten und man tatsächlich etwas Spaß damit haben kann, ohne dass sie den „Hauptspielen“ jemals den Rang ablaufen könnten. Bei Go fand ich die generelle Idee interessant, aber wollte das Spiel dennoch nicht erfolgreich sehen. Denkste: Wie wir alle im Nachhinein wissen, entstand dadurch die Wiedergeburt des Pokémon-Hypes. Natürlich versuchte ich mich trotz hoher Skepsis auch daran, war jedoch aufgrund des halbgaren „Spiels“ zum Start schnell ernüchtert und wollte nicht wahrhaben, dass dieses „Mini-Produkt“ so viel Erfolg verbucht, wenn es doch die Haupttitel wesentlich eher verdient haben. Ich konnte über die ersten zwei Jahre tatsächlich nur den Kopf schütteln. Es war toll, dass die Pokémon wieder bei allen im Gedächtnis waren sowie alte Fans zurückholen konnten. Aber mir war Pokémon Go als Produkt einfach zu unvollständig, zu anspruchslos, der Erfolg schlichtweg unverdient. Dennoch schaute ich alle heilige Zeit, wenn man gerade mal irgendwo sitzt und „nichts Besseres zu tun hat“ nach, welche Pokémon ich gerade im Moment fangen könnte.

Andreas Lustig zeigt stolz seinen Schatz aus frühester Kindheit: Einen offiziellen Aufsteller zur damals aufregend neuen SNES-Ära. Wow!

Mit der Veröffentlichung von den Let's-Go-Spielen für die Switch wurde ja das völlig neue Monsterchen Meltan eingeführt, welches nur in Verbindung mit dem Smartphone-Ableger zu ergattern war. Für mich mit dem kompletten Pokédex auf den Hauptspielen war es klar, Meltan und die schwer zu erarbeitende Weiterentwicklung Melmetal zu holen. So spielte ich über zahlreiche Wochen weiter, um dieses Melmetal entwickeln zu können – nebenbei versuchte ich mich an allen Funktionen und Features, welche seit dem Release von Go verbessert und neu eingeführt wurden. Über die Zeit war der Pokédex auch in diesem Spiel nicht allzu schlecht gefüllt für einen Gelegenheitsspieler. Tatsächlich hatte der Titel auf meinem Smartphone aber seitdem nicht mehr so viel Ruhe. Auf dem Weg zur Arbeit, wenn man mal unterwegs in der Stadt ist … das Handy ist schließlich immer mit dabei, warum nicht regelmäßiger reinschauen? Es gibt ja genügend neu hinzugefügte Pokémon, welche vielleicht auftauchen. Bekomme ich sogar ein schillerndes Exemplar eines Tierchens? Auch im Personalraum der Arbeit während der Mittagspause konnte man wunderbar weiter nach verstreuten Wesen Ausschau halten. Dadurch wurden meine beiden

Unsere Leserin Anett hat die Nintendo-Sommertour dieses Jahr gleich an mehreren Locations besucht. Immer mit dabei: Jede Menge aktuelle Switch-Spiele!

Freunde und Kollegen Roman und Marie auch wieder aufmerksam auf den Kult-Titel. Anfangs eher in Form von „Pokémon Go … ernsthaft, spielst du das noch?“, lustigerweise entwickelte sich daraus aber schnell ein „Okay, ich probier's noch mal!“. Und plötzlich, schneller als man realisieren konnte, beschäftigte man sich noch mal mehr mit dem Spiel … sogar gemeinsam!

Dadurch, dass Roman plötzlich jeden Tag spielte und sich auch für das Einnehmen von Arenen und den Kampf interessierte – etwas, das ich erst mal gekonnt ignorierte, da mir „Schnapp sie dir alle!“ bisher gereicht hatte – wuchs der Anreiz zum Weiterspielen immer mehr. An einem Feiertag traf ich Roman schon vormittags und nach dem Brunch begann der Tagesausflug, abends fanden wir uns sogar in Österreich wieder (was ja ganz nah am niederbayerischen Passau liegt). Wir nahmen Arenen ein, fingen Pokémon, ernteten Poké-Stops und waren voll im Fieber. Spätzünder, aber nun hatten wir viel Spaß dabei! Die vergangenen Monate haben Roman und ich nach der Arbeit ständig etwas unternommen. Einerseits deswegen, da ich nur noch bis August mit ihm zusammengearbeitet hatte, weil ich meine Arbeitsstelle wechselte und wir die Zeit noch auskosten wollten, andererseits waren wir auf Pokémon-Jagd. Wir nutzten Community-Days und fuhren dafür nach München, wir machten bei verschiedenen Raids mit … meinem Nintendo-Kumpel Beni schenkte ich mein ausgedientes Smartphone-Vorgängermodell, da er sich selbst niemals eines gekauft hätte, um endlich Go spielen zu können. Er wehrte sich zu Beginn mehr als ich es jemals getan hatte, und schau her, auf einmal ist er absolut begeistert davon! Seine Lebensgefährtin Steffi spielt seitdem ebenfalls, beide sind häufig gemeinsam unterwegs und spazieren wie in ihrem gesamten Leben zuvor nicht. Sein Arbeitskollege und dessen Freundin fingen dadurch ebenfalls wieder an. Zusammen mit meiner ehemaligen Praktikantin Jana, die häufig mit ihrer eigenen kleinen „Go-Gang“ unterwegs ist, wurde daraus schneller als man meinen konnte eine richtige Gruppe! Wie ein Virus verbreitete sich die neue Freude an dem Titel. Einfach unglaublich!

Nachdem ich zu Beginn überhaupt nichts mit dem Pokémon-Go-Hype zu tun haben wollte und den Trend eher sterben als fruchten zu sehen wünschte, muss ich wirklich sagen: Hut ab, Niantic! Durch die vielen neuen Features wie Team Go Rocket, verbesserte Kämpfe, mehr Möglichkeiten, gestiegene Komplexität und die Community-Aktionen ist ein ansehnliches Mobile-Game daraus geworden. Noch faszinierender und spaßiger finde ich den sozialen Aspekt, der Pokémon schon immer ausgezeichnet hat und der hier seine Perfektion gefunden hat. Man trifft sich im echten Leben mit Leuten und unternimmt quasi einen „Wandertag“. Natürlich, das ständige „aufs Handy-Glotzen“ empfinde ich als furchtbar und gefällt mir allgemein betrachtet in der Gesellschaft generell nicht. Aber ich würde auch zu Hause beim Switch-Spielen auf einen Bildschirm schauen. Hier bin ich jedoch mit Menschen unterwegs und habe dort auch abseits des Bildschirms mit meinen liebsten Taschenmonstern viel Spaß! Es ist unglaublich, wie sich mein Verhältnis zu Pokémon Go um 180 Grad wenden konnte! Was ich zum Ende hin aber auch noch extra betonen muss: Danke an dich, Roman! Nicht nur, weil die Zeit mit dir als Arbeitskollege toll war, sondern weil die vielen Unternehmungen der vergangenen Monate mir selbst gutgetan haben und wir etliche lustige Momente dadurch hatten! Ich freue mich, dich auch zukünftig trotz der neuen Arbeit als Freund zu haben und nebenbei den Pokédex mit dir zu füllen! Das korrekte Aussprechen der Pokémon-Namen müssen wir hingegen noch kräftig üben … go, Roman!

Andi Hammerl

Bereits zum dritten Mal hat sich Leser Andreas bei uns mit tollen Fotos gemeldet. In der Vergangenheit hat er bereits Yoshi und Skelett-Mario aus Lego erschaffen, nun kam auch ein genauso beeindruckender Bowser dazu. Echt toll gemacht, Andreas!

N-ZONE: Lieber Andi, ein toller Schwank aus deinem Leben! Ja, so kann es nun mal manchmal gehen. Du und Pokémon Go, das war definitiv nicht die Liebe auf den ersten Blick, später habt ihr aber doch noch zusammengefunden. Solche Geschichten kennen wir selbst aus der Spielewelt, aber auch aus anderen Bereichen des Lebens ganz gut. Auf jeden Fall freut es uns zu lesen, was für einen großen und positiven Einfluss das Game auf dich und dein Umfeld hatte. Und das ist am Ende des Tages doch das, was eigentlich zählt, oder?

NINTENDO-TOUR

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Hier schreibe ich euch erneut und möchte diesmal über die Nintendo-Sommer Tour 2019 an der Ostsee beziehungsweise von den Nintendo-Touren allgemein berichten. Allerdings möchte ich mich erst einmal bei euch bedanken, dass ihr in den vergangenen Ausgaben meine Leserbriefe (von meinem umgestalteten Zockerzimmer und der Videogame-Pin-Sammlung sowie den Bericht über meine Zockerfreundschaft zu Patrick) abgedruckt und ihnen sogar eine ganze Seite gewidmet habt! Darüber habe ich mich riesig gefreut und die Überraschung für Patrick ist dank euch super gelungen. Nun zu den Nintendo-Touren. Seit einigen Jahren tourt die Werbe-Abteilung von Nintendo durch Deutschland und jedes Mal, wenn die Tour einen Stopp in meiner Nähe macht, versuche ich, hinzugehen. Es gibt die Städte-Touren (sind meist auf Stadt- und Kinderfesten oder Festivals), die X-Mas-Mall-Touren, welche zur Weihnachtszeit in verschiedenen Einkaufszentren durch Deutschland reisen, und die Sommer-Touren entlang der Ost- und Nordseeküste. Bei manchen Touren gibt es Switch-Bullys, bei anderen steht der Nintendo-Airstreamer.

Inzwischen habe ich über die Jahre sechs dieser Touren selbst besucht. Die beigefügten Bilder stammen von der aktuellen Tour 2019. Hier findet zwar kein großes Programm statt, aber die Crew gibt sich immer sehr viel Mühe und ist sehr freundlich, man kann aktuelle Spiele anzocken, es gibt ein großes Gewinnspiel und was uns Sammler natürlich freut: immer jede Menge schöne Goodies wie Pins, Schlüsselanhänger, Sticker, Frisbeescheiben, Flyer, Cappies und so weiter. Wenn ich bei den Touren bin, nehme ich natürlich immer ein paar Sachen, die ich doppelt bekomme, für Freunde mit, die sich auch darüber freuen dürfen. Klar sind diese Events dazu gedacht, die Wer-

Sybille Klopsch war mal wieder künstlerisch kreativ und hat anlässlich von Link's Awakening diese knuffigen Zeichnungen gefertigt. Schön!

betrommel für Nintendo zu rühren und die Konsolen und Spiele den Zockern näherzubringen, aber ich finde, dass die eher an Kinder gerichteten Veranstaltungen sehr schön und liebevoll gemacht werden. Typisch Nintendo: familienfreundlich wie eh und je und sie zaubern einem ein Lächeln ins Gesicht. Die aktuellen Termine findet man auf Nintendos Website. Ich hoffe, dass Nintendo die Touren auch weiterhin fortsetzt, ich werde sicherlich noch einige besuchen, so wie viele andere Nintendofans und Kinder auch. Weil diese Nintendo-Events so toll sind, würde ich mir eine vermehrte Berichterstattung darüber in der N-ZONE sehr wünschen. Sommerliche Grüße aus Hamburg,

Anett

N-ZONE: Liebe Anett, sehr gerne haben wir schon in der Vergangenheit deine Beiträge abgedruckt und auch diesmal tun wir das liebend gerne wieder. Von den Touren haben wir auch schon gehört, Johannes ist einer solchen Sommertour vor zwei Jahren sogar in Würzburg mal zufällig über den Weg gelaufen, die machte seinerzeit anlässlich des Stadtfestes in der Domstadt halt. Du beschreibst ja schon sehr treffend, wozu diese Touren da sind, dass sie – typisch Nintendo – aber trotz werblichem Zweck sehr liebevoll aufgezogen sind, diese Erfahrung haben wir auch gemacht. Wir können nur anraten, eine solche Tour tatsächlich auch mal selbst zu besuchen, wenn sie eh in die Nähe kommt, liebe Leserinnen und Leser. Und dann dürft ihr sehr gerne auch hier auf den Community-Seiten der N-ZONE darüber berichten! :-)

LEGO-BOWSER

Hallo Johannes, hallo liebes N-ZONE-Team,

vor einiger Zeit habe ich euch einen Lego-Bowser versprochen. Da ich ja meine Versprechen halte, ist er diese Woche fertig geworden! Nun wächst meine Nintendo-Familie weiter, aber nun muss ich erst mal pausieren, da ich mit The Legend of Zelda: Link's Awakening beschäftigt bin. Ich freue mich riesig über das Game. Das war seinerzeit mein drittes Videospiel nach Tetris und Super Mario Land auf den Game Boy. Ich liebte es. Und nun als Remake: genial! Johannes, da hast du echt was verpasst, aber nun ist die Zeit ja da, um es nachzuholen. Beste Grüße, euer

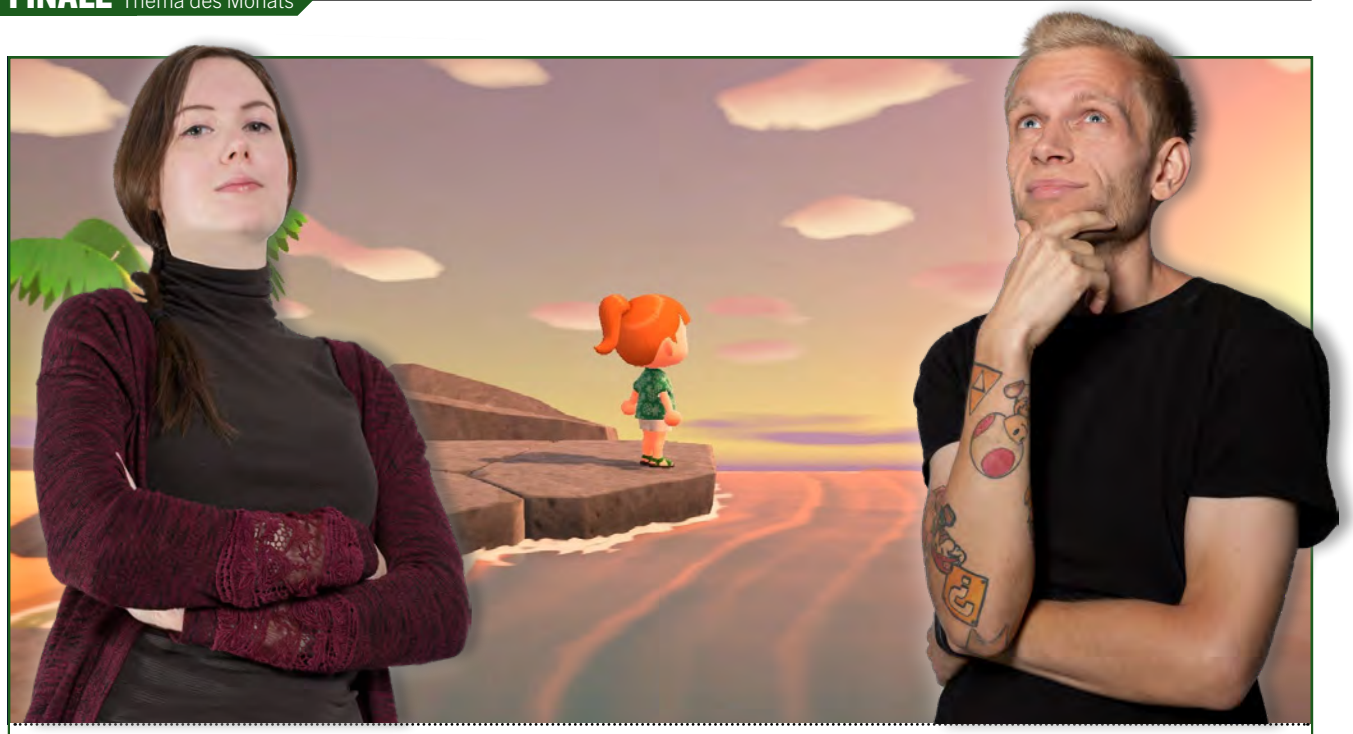
Andreas H.

JOHANNES: Lieber Andreas, erneut muss ich mich im Namen der ganzen N-ZONE-Redaktion für deine wahrlich beeindruckende Einsendung bedanken, denn auch dein fieser Mario-Widersacher Bowser aus Lego sieht absolut beeindruckend aus! Nicht nur die Geduld, auch die Kreativität muss man erst mal aufbringen, um solche wahren Kunstwerke zu erschaffen. Auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen, aber da sind wir echt neidisch, dass wir diese Legovarianten unserer lieben Nintendo-Figuren nicht bei uns in den Redaktionsräumen stehen haben. Ich und wir sind schon gespannt auf dein nächstes Projekt, wenn du mit Link's Awakening fertig bist und wieder Zeit und Muße für weitere fantastische Lego/Nintendo-Projekte hast!

Unser junger Leser Sasuke Kuiper ist im wahren Leben eigentlich eine Inkarnation unseres hylianischen Helden Link und schon jetzt ein großer Zelda-Fan! Vielen Dank für die Einsendung dieser tollen Schnappschüsse, lieber Sasuke!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



AUSBLICK AUFS FRÜHJAHR –

NEUE SPIELE AM HORIZONT?

Gerade schwimmen wir nur so in Spielen und bis Ende des Jahres kommen viele weitere Titel zur Switch-Bibliothek hinzu. Aber wie sieht es im Frühjahr 2020 aus? Wir wagen den Ausblick.

KATHARINA: Nun, die N-ZONE platzt beinahe aus den Nähten. So viele Spiele, so wenig Seiten! Mögen die Zeiten auch momentan rosig sein und Pokémon sowie Luigi's Mansion 3 bald an die Tür klopfen – wie sieht es denn im neuen Jahr aus? Als Leuchtturm steht da natürlich Animal Crossing: New Horizons, das aber erst im März herauskommt. Und das war es dann auch schon mit den Nintendo-Hausmarken. Okay, es gibt noch Bayonetta 3, aber das hat nicht einmal einen Release-Termin, genauso wie die Fortsetzung von The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Was spielen wir denn dann in den ersten Monaten des nächsten Jahres? Da wird doch bestimmt noch die eine oder andere Ankündigung kommen – hast du eine Vermutung, was uns erwartet, Johannes?

JOHANNES: Vielleicht langweilig, aber wohl am wahrscheinlichsten: Nintendo wird bis spätestens Mitte oder Ende November eine Neuauflage für den Januar ankündigen. Super Mario 3D World zum Beispiel, in Form eines Stils bei Super Mario Maker 2 gibt es das Game ja quasi schon auf der Switch. Oder ein anderer Wii-U-Port. Denkbar finde ich auch, dass Nintendo vielleicht doch endlich die schon lange vermutete Neuauflage der Metroid-Prime-Trilogie für Anfang des neuen Jahres in petto hat. Oder ganz verrückt: der Nachfolger zu Breath of the Wild. Dafür stehen die Chancen aber natürlich extrem gering. Doch wer weiß? Nintendo vermag ja auch gerne mal zu überraschen. Persönlich würde ich mich über Meisterdetektiv Pikachu für die Switch im Januar freuen. Das Spiel ist schon seit einer Weile in Entwicklung und bisher weiß man außer der Existenz nichts dazu. Was erwartest du denn?

KATHARINA: Auf jeden Fall auch eine Neuauflage, doch nichts so aufwendiges wie gerade The Legend of Zelda: Link's Awakening. Vielleicht beginnt der Sommer nächstes Jahr schon sehr früh mit dem Release eines Remaster von Super Mario Sunshine? Angedeutet hat Nintendo die Möglichkeit mit einem Tweet, auf dem man Mario im Hawaiihemd sieht und in dem das Wort „sunshine" vorkommt. Zufall? Kann sein, aber ich tippe eher auf eine PR-Aktion. Metroid hast du ja bereits erwähnt, ich möchte noch Pikmin in den Ring werfen. Gerüchte um einen Port des dritten Teils der Reihe kamen im Vorfeld der E3 auf. Oder wir bekommen gleich Pikmin 4, das würde mich natürlich am meisten freuen. Allerdings ist die Zugkraft der Marke nicht zu vergleichen mit der eines Super Mario, klar. Gut auch, dass du Meisterdetektiv Pikachu für die Switch erwähnst, das hatte ich schon wieder ganz aus den Augen verloren. Aber es gibt ja auch noch viele tolle Indie-Games, momentan etwa Ori and the Blind Forest, Hotline Miami oder Superhot. Gibt es da einen Frühjahrstitel, auf den du dich besonders freust?

JOHANNES: Mal davon ausgehend, dass das Spiel erst Anfang 2020 für die Switch kommt: Ich habe Bock auf Oceanhorn 2. Der erste Teil war ein richtig toller Zelda-Klon und eine Mischung aus The Wind Waker und A Link to the Past. Der neue Ableger setzt auf eine echte 3D-Welt wie Breath of the Wild, ist auch ein offensichtlicher Klon dieses Meisterwerks und vermischt das erneut mit The Wind Waker. Habe ich am iPad mit Apple Arcade schon mal kurz ausprobiert, momentan gibt es das Spiel exklusiv in dem Abo, richtig (durch-)spielen möchte ich es aber auf der Switch. Ansonsten: Nach dem grandiosen Sayonara Wild Hearts habe ich richtig Lust auf diese außergewöhnliche Art von Spiel bekommen. Ohne konkrete Titel dieser Machart auf dem Schirm zu haben, werde ich danach im neuen Jahr Ausschau halten.

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 12/2019
ab 20.11.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON SCHWERT & SCHILD (Test)

Taschenmonster auf einer stationären Konsole? Dass wir das noch erleben dürfen! Schon in der nächsten Ausgabe testen wir wahrscheinlich das neue Pokémon-Rollenspiel!

LUIGI'S MANSION 3 (Test)

Herbstzeit ist Gruselzeit! Luigi könnte auf den Nervenkitzel sicher verzichten, wir aber nicht. Deshalb testen wir sein neues Abenteuer, das kurz vor Halloween erscheint. Buh!

THE WITCHER 3 (Test)

Vor tollen Rollenspielen kann man sich auf der Switch kaum retten – siehe den Testteil dieser Ausgabe. Nächsten Monat geht es weiter mit Hexer Geralt!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Christian Dörre, Daniel Link, Felix Schütz, Marco Kilian, Marius Heise, Matthias Dammes, Michael Cherdchupan
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Elke Pfitzinger, Lisa Halbig
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Müller

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

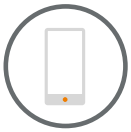
Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

© 2019 Chaosium Inc. Call of Cthulhu is a video game published by Focus Home Interactive and developed by Cyanide SA. „Call of Cthulhu" is a trademark of Chaosium, Inc. All trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. Licensed by Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.